AMIGA • PC • ST • MAC • 3DO • CD-ROM • CD-I • JAGUAR • ARCADE

Génération 4 • N° 63 • Fév. 94

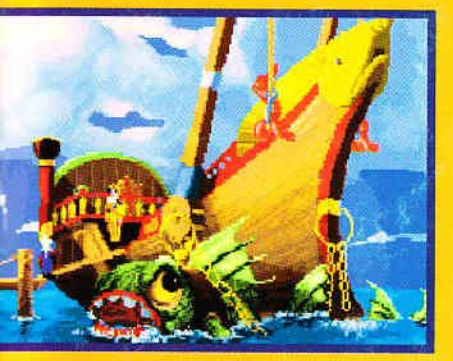
GENERATION 4

M 4681 - 63 - 30,00 F

MICROCOSM

Spécial salon de Las Vegas

300 DÉMOS CD PC OFFERTES AUX PLUS RAPIDES...



KYRANDIA 2 L'AVENTURE SUR VOTRE PC !

3 CONSOLES SECRÈTES DÉVOILÉES !

- NINTENDO
- SEGA
- SONY

143 NOUVEAUX JEUX

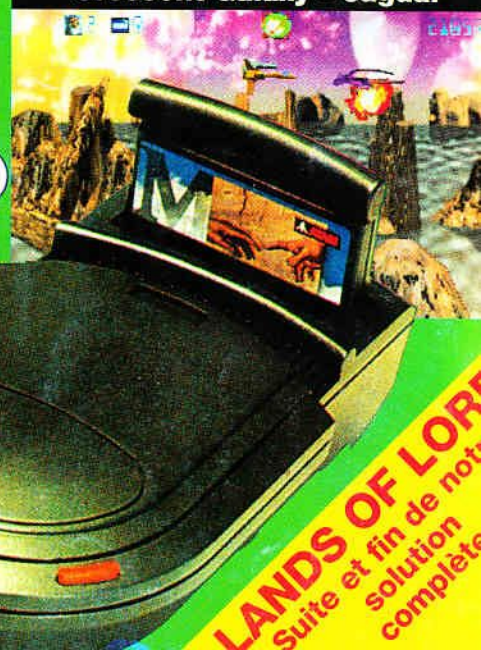
GRATUIT

1 DISQUETTE DE DÉMOS POUR AMIGA, MAC, PC OU ST (voir p. 12)

L'ÉVÉNEMENT ! SIM CITY 2000 SUR MAC ET PC

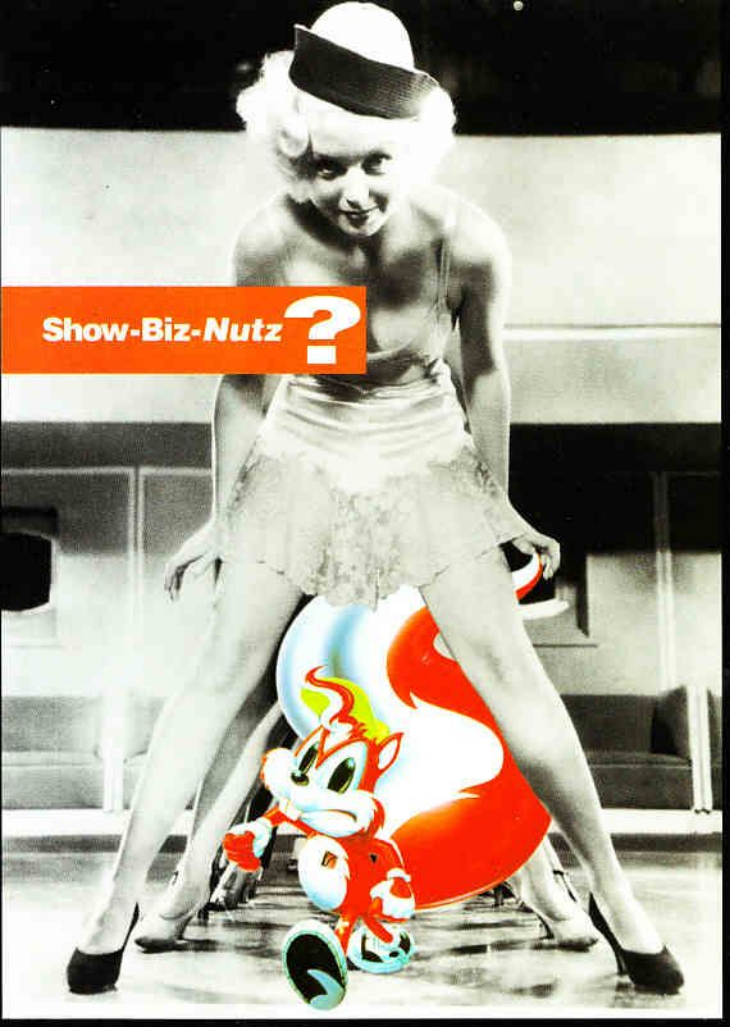
JAGUAR CONTRE 3DO 1er ROUND

Total Eclipse • 3DO

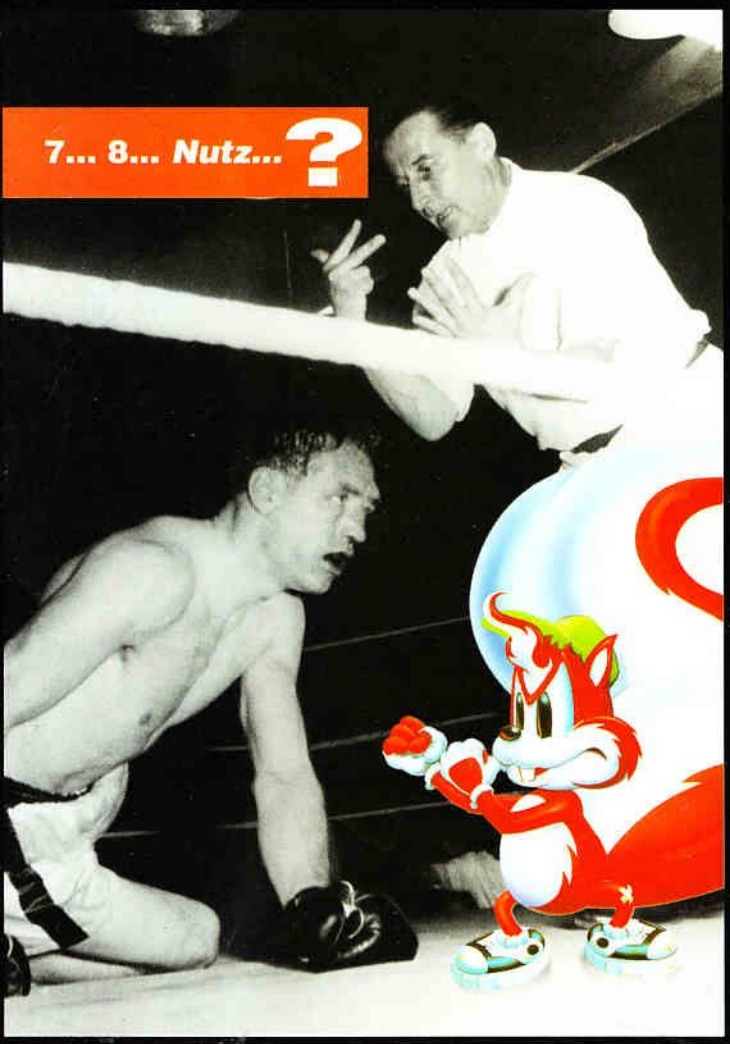


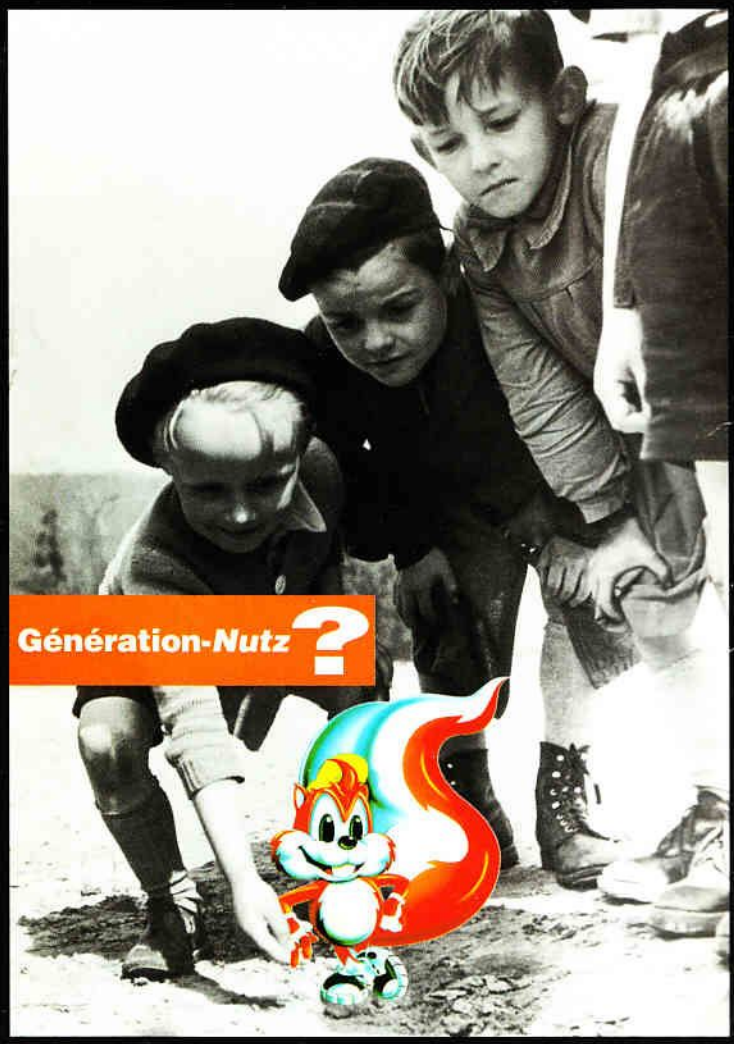
Crescent Galaxy • Jaguar

LANDS OF LORE Suite et fin de notre solution complète


Show-Biz-*Nutz* ?

Cosmo-*Nutz* ?


7... 8... *Nutz*... ?


Génération-*Nutz* ?

Si vous cherchez la petite bête... vous allez la trouver.

Pas de Mystère c'est Mister Nutz !

Enfin disponnible sur Amiga et Amiga 1200 !

"Les graphismes magnifiques, l'animation, les scrolling parallax (à décoiffer les chauves !) et sa jouabilité exemplaire font de Mister Nutz le meilleur jeu de plate forme sur Amiga !"

- Gen d'or - 92% -

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ocean

T'ES PRIS AU JEU

JOUEZ ET GAGNEZ*
SUR LA LIGNE OCEAN
36 68 33 68

HAUTEFEUILLE - *2,19 F la minute - Photos KEYSTONE

Sound Blaster 16 Multi CD

**C'est la triple interface CD-ROM : Creative, Sony et Mitsumi. 100% compatible.
Et avec Voice Assist, tu commandes, ton PC obéit à la voix. Hyper kiffant !
Existe en version 16 MultiCD Advanced Signal Processor.
Version vrançaise.**

Sound Blaster 16 Basic

**Tu parles... ça marche !
La qualité du son CD, ce n'est qu'un début : tu peux lui ajouter le circuit Advanced Signal Processor et l'expandeur MIDI Wave Blaster. Géant !
Version française.**

Sound Blaster 2.0 / Sound Blaster Pro

**Avec la carte audio de base Sound Blaster 2.0 et la carte audio stéréo 8 bits Sound Blaster Pro 100% compatible, ton PC explose en bloc !
A toi les milliers de logiciels -jeux, musique, éducation, multimédia- pour détonner à plein tube !
Version française.**

CD-ROM Upgrade kit

T'as déjà la carte Sound Blaster Pro ? Une Sound Blaster Série 16 ? Ce kit là est pour toi. C'est le lecteur CD-ROM idéal, 100% compatible avec ton équipement. Double vitesse, multi-session, livré avec Aldus Photo Styler SE... J'hallucine !!

Tous les produits Creative sont des marques déposées de Creative Technology Ltd. Tous les autres logiciels et marques cités sont propriété de leur société respective. Document non contractuel

UNDY
ASTER

Sound Blaster CD Discovery

La totale ! Avec la carte Sound Blaster Pro, un lecteur de CD-ROM double vitesse multi-session et une sélection des meilleurs CD, ton ordinateur muet devient une vraie station multimédia. Qu'est-que t'attends ? Version française.

CREATIVE

CREATIVE LABS

Je souhaite en savoir plus sur la gamme Sound Blaster.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal |_|_|_|_|_| Ville : .....

Tél. : .....

Je suis interessé par :
- ❑ Sound Blaster 2.0 / Sound Blaster Pro
- ❑ Sound Blaster 16 Basic
- ❑ Sound Blaster 16 MultiCD
- ❑ Sound Blaster CD Discovery
- ❑ CD-ROM Upgrade kit

Si tu possèdes déja un produit Creative, merci d'indiquer son nom :

.....

A renvoyer à Creative Labs - 5, Parc Club Ariane - 78284 Guyancourt Cedex sous enveloppe correctement affranchie

SOMMAIRE

- Courrier des lecteurs 8
- Disquette gratuite 12
- News 14
- La Digital Video 28
- Reportage 32
  Spécial C.E.S. de Las Vegas
- Test 68
- Les petites annonces 130
- Soluces 120
  Soluce de Lands of Lore, dernière partie
- Concours
  Opération Microcosm 13
  Concours Microcosm 26
- Divers
  3615 GEN4 10
  Jeux en fêtes 128
  Boutique de Pressimage 124
  Ours 130

Index des jeux testés

Express	69
Alfred Chicken (CD32)	70
Arabian Nights (CD32)	74
Assassin Special Edition (Amiga)	72
Black Sect (ST)	75
Bridge Champion (PC)	70
Burning Rubber (Amiga 1200)	72
Castles 2 (CD32)	74
Christmas Lemmings (PC)	72
Cool Spot (Amiga)	102
Crescent Galaxy (Jaguar)	100
Cybermorph (Jaguar)	118
Dennis la Malice (Amiga 1200)	70
D-Generation (Amiga 1200)	72
Escape From Monster Manor (3DO)	75
Elite 2 : Frontier (ST)	110
Gabriel Knight (CD-Rom PC)	73
Hand of Fate (PC)	80
John Barnes Football (CD32)	73
Journeyman Project (CD-Rom PC)	74
Jurassic Park (Amiga 1200)	74
Labyrinth of Time (CD32)	75
Lemmings (3DO)	74
Mr Nutz (Amiga)	106
Pirates Gold (CD32)	73
Police Quest 4 (PC)	104
Premier Manager 2 (PC)	70
Settlers (Amiga)	114
Sim City 2000 (Mac)	86
Simon the Sorcerer (Amiga)	71
Soccer Kid (Amiga 1200)	73
Star Trek 2 (PC)	92
Super Strike Commander (CD PC)	74
Total Eclipse (3DO)	76
Tornado (Amiga 1200)	70

KYRANDIA 2 : HAND OF FATE • p. 80

STAR TREK 2

Kirk et Spock sont de retour sur PC ! Les Trekkies vont adorer...

STAR TREK : JUDGMENT RITES • p. 92

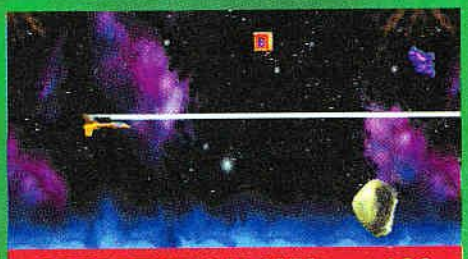
SIM CITY 2000 • p. 86

3DO CONTRE JAGUAR

Deux jeux Jaguar (Cybermorph et Crescent Galaxy) et deux jeux 3DO (Total Eclipse et Escape From Monster Manor) en test : on compte les points...

JAGUAR

CYBERMORPH • p. 118



CRESCENT GALAXY • p. 100

TOTAL ECLIPSE • p. 76

ESCAPE FROM MONSTER • p. 75

GEN 4 N° 63

C.E.S. DE LAS VEGAS

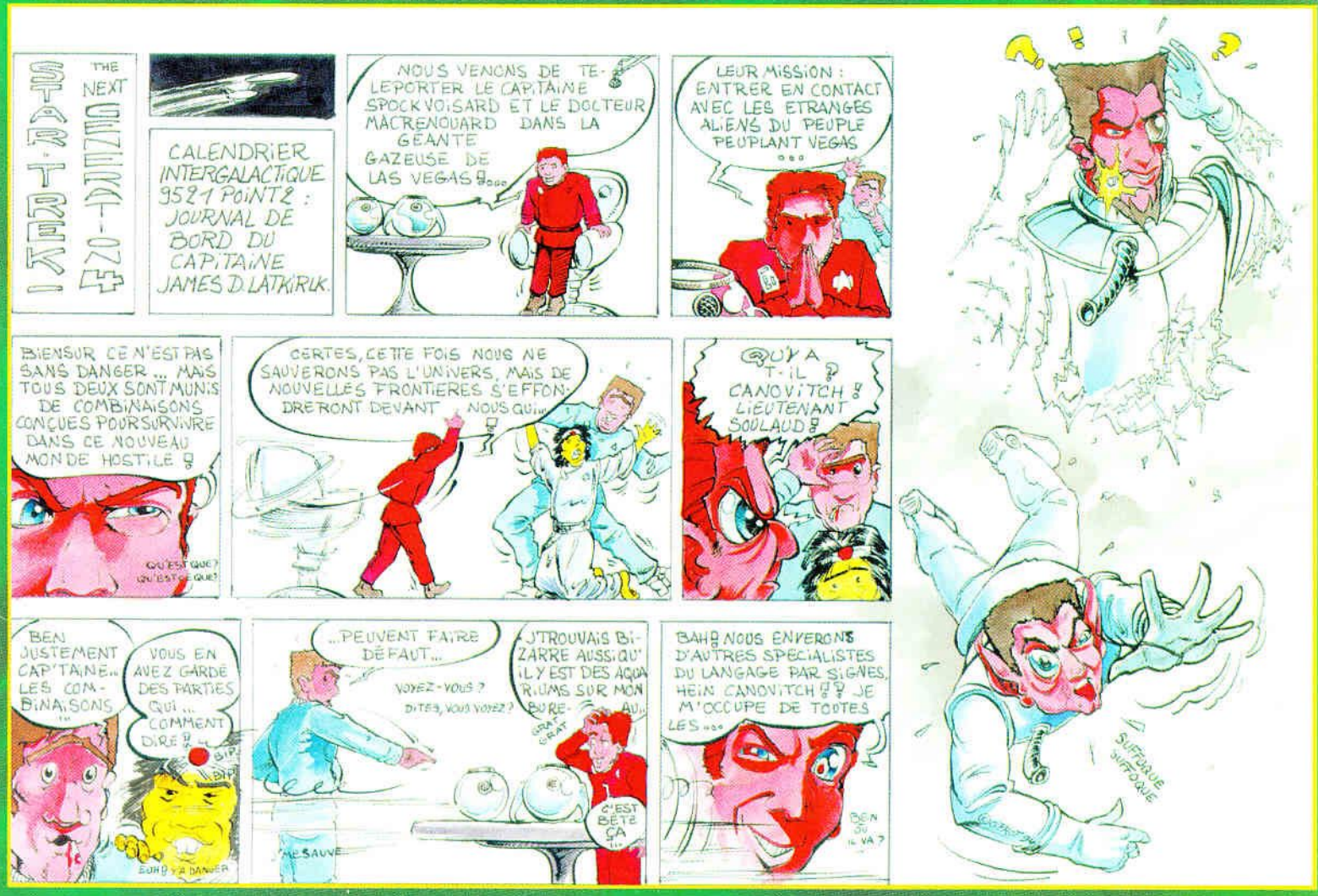
Sega, Nintendo et le nouveau venu Sony dévoilent en grand secret les caractéristiques de leurs consoles des années 95. Génération 4 était là pour vous rendre compte... On a découvert plus de 143 nouveaux jeux à venir dans l'année.

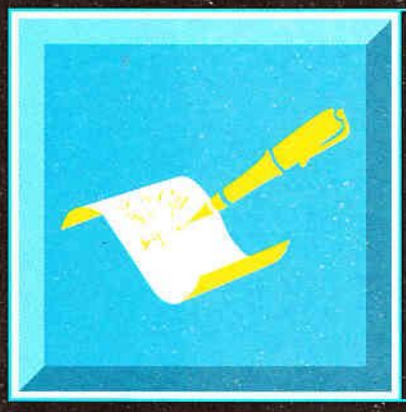
L'HOTEL EXCALIBUR À LAS VEGAS • p. 32

Gen4 fait Gen4

La disparition brutale de notre confrère *Tilt* fait de *Génération 4* le plus vieux magazine de jeux vidéo du marché ! Loin de nous féliciter de la nouvelle, nous sommes plutôt déçus de voir que ce précurseur, qui avait été notre Bible alors que nous nagions encore dans nos culottes courtes et nos cassettes pour Apple 2, ne survivra pas aux années 90. L'éclatement du marché et la montée en force des consoles aura finalement eu raison d'un magazine que nous étions nombreux à apprécier. Et pourtant, l'avenir de la micro, et particulièrement du PC, est souriant... les mois à venir vont même voir le secteur gagner encore des forces. Espérons que vous retrouverez bientôt les signatures des journalistes de *Tilt* dans d'autres magazines ou dans *Génération 4*. Comme on dit, « The show must go on ! », alors réjouissez-vous en découvrant les nombreuses nouveautés du moment et de demain que nous vous présentons dans notre reportage complet sur le Consumer Electronics Show de Las Vegas.

Stéphane Lavoisard





LE COURRIER DES LECTEURS

MORCEAUX CHOISIS

• Votre sommaire serait mieux si vous indiquiez les machines sur lesquelles les jeux sont testés.
Rémi Abeille — Mâcon
Gen 4 – Voilà une ruche idée !

• Cher Yann, Didier, Christian, Olivier, Stéphane et Michel (rédaction de Gen 4).
Loïc Bechereau — Dinan
Gen 4 – Cher Loïc (lecteur démagogue de Gen 4).

• Pourquoi avoir arrêté la partie de Diplomacy à trois heures du matin alors que les forces d'Olivier étaient sur le point de rendre l'âme ?
Yann et Christian, deux généraux déçus par l'attitude de leur camarade
Gen 4 – Olivier est un gueux qui ne supporte pas la défaite ! Comme nous étions chez-lui, nous n'avons pas voulu mettre le feu à son foyer. L'histoire, elle, retiendra que le soldat Canou est un couard.

• Je n'ai pas compris la réponse donnée à Olivier Bax dans les Morceaux Choisis du numéro 61.
Davide De Petri — Afrique (Djibouti)
Gen 4 – Olivier nous demandait si c'est bien ou mal de figurer dans la rubrique des morceaux choisis. Comme pour lui, c'est à vous de voir..

• J'ai une carte graphique super nulle : GW RTVGA 512.
Mathias Lecomte — Belgique
Gen 4 – C'est sans doute le modèle livré avec les friteuses CX 25 PAGA.

• J'ai eu, comme cadeau de départ à la retraite, le jeu Lands of Lore.
Roger Le Roux
Gen 4 – Vivement la retraite...

PIGEON VOLE

Cher Gen 4,
Il y a deux ans, j'ai donné suite à une publicité parue dans votre magazine en contactant la société Logiciel Service Club 25. Je suis aujourd'hui sans nouvelle de ce club depuis six mois. En juillet, je tombe sur un répondeur. En août, la liaison téléphonique est impossible, sans parler d'un service Minitel qui flotte depuis le 15 septembre 1993. À cette date, ladite société me doit la somme de 702 francs. Je sais que vous n'êtes pas en cause, mais je souhaite que vous publiiez mes coordonnées afin que les personnes qui sont dans le même cas puissent me contacter.
Pierre Dupont — Tours

Pierre,
Souvent, les sociétés qui mettent la clé sous la porte ne préviennent pas leurs clients. C'est d'autant plus regrettable qu'il existe, dans le cadre des liquidations judiciaires et des faillites de sociétés, une priorité des créanciers à rembourser, les salariés étant les premiers servis. En tant que particulier, votre argent risque fort de voler vers d'autres bourses. Si comme Pierre Dupont vous avez fait les frais de cette opération, n'hésitez pas à lui envoyer un courrier à l'adresse suivante : Pierre Dupont, 34, Jardin Bouzignac – 37000 Tours.

LETTRE D'EXPERT

Cher rédacteur de Génération 4,
Tout d'abord : votre magazine est l'un des meilleurs du marché. J'aimerai également avoir des renseignements sur l'édition d'un jeu de combat sur ordinateur ou sur console. J'ai en effet conçu un jeu de baston que je souhaite maintenant éditer. Il reste encore à réaliser les mouvements des personnages ainsi que leurs aspects physiques. Dans ce domaine, je fais pleinement confiance aux éditeurs. Je pense que Team 17, Renegade, Acclaim ou Capcom sont de bons éditeurs. Comment puis-je les contacter ? Je ne suis pas un expert en anglais, mais je suis prêt à faire des efforts. J'espère que vous prendrez ma lettre en considération car je souhaite vraiment devenir un expert en matière de création de jeux vidéo. À bon entendeur, salut !
Fabien Lefèbvre – Belgique
Fabien,
L'histoire du jeu vidéo confirme que beaucoup de titres (Lemmings, Populous ou Tetris, pour ne citer que ces trois grands) sont nés d'une simple idée rapidement couchée sur une feuille de papier. Toutefois, imaginez la tête d'un éditeur si un créateur lui tient ce genre de discours : « Je vous propose un scénario de jeu. Je n'ai aucun visuel des personnages mais je vous fais confiance sur ce point. Pour ma part, je souhaite me spécialiser dans la conception ». Mettons les points sur les « i » : un éditeur est toujours prêt à recevoir un auteur. Mais ce dernier ne doit pas lui faire perdre son temps. Il doit même produire un dossier complet de son projet et, si possible, une maquette du logiciel (une version du jeu qui tourne). Toute autre alternative est vouée à l'échec. Nous vous conseillons donc de revoir votre copie. Décrivez le scénario du jeu. Essayez de programmer une version épurée du logiciel (un utilitaire est d'ailleurs sur le point de voir le jour sur PC). N'hésitez pas à demander de l'aide à d'autres passionnés, un programmeur ou un graphiste. Ainsi, vous pouvez alors contacter un éditeur. Pour cela, décrochez votre téléphone et tentez de joindre un responsable d'édition. Prenez rendez-vous ou envoyez-lui votre dossier. Si vous ne maîtrisez pas parfaitement la langue anglaise, pensez aux sociétés françaises comme Cryo, Delphine, Infogrames, Loriciel, Microïds, Silmarils ou Titus. Un dernier conseil, choisissez bien le type de jeux que vous souhaitez créer. N'est pas Street Fighter II qui veut !

56 SOLUCES VOUS ATTENDENT SUR LE 3615 GEN4

Retrouve le monde informatique en direct sur 3615 GEN4, tape *DIA !

CLASSÉ X

Cher cousin Gen 4,
Je trouve que votre magazine est super. En revanche, les démos offertes sont trop courtes. J'ai ainsi terminé celle de Shadow avant d'avoir reçu le magazine ! J'aimerai vous poser quelques questions :
1 • Aurons-nous bientôt des démos de Genesia et de Patrician ?
2 • Je ne supporte pas les images érotiques du magazine : celles de Bomb X, de Cobra Mission et des pages du domaine public. Chaque fois que je vois une telle page, je la mets dans la cheminée.
3 • Je n'ai pas compris la réponse à Olivier Bax dans les Morceaux Choisis du numéro 61.
4 • J'hésite sur l'achat de Genesia, A-Train et The Patrician. Pouvez-vous m'aider ou me proposer des jeux du même genre.
Un fidèle lecteur d'Afrique de l'Est. Davide De Petri — République de Djibouti

Davide,
Lecteurs du bout du monde, nous vous aimons (nous aimons aussi vos belles cartes postales) ! Les démos que Gen 4 offrent à ses lecteurs sont assez longues, dans la mesure de la place disponible sur une disquette. Passons à vos questions :
1 • Nos démos essayent toujours de vous faire goûter aux saveurs des logiciels qui sont sur le point de sortir. Les « fruits mûrs » que vous citez ne devraient donc pas figurer sur l'une de nos disquettes. Désolé !
2 • Excusez-nous pour ces images et, si cela vous indispose, tournez la page plus vite ! Le test de logiciels tels que Cobra Mission sont des tests comme les autres. Si la législation française n'interdit pas ce genre de débordements ce n'est pas à nous de le faire. En outre, nous essayons de ne passer que celles qui sont « gentillettes ». Les images présentées en fin de magazine sont, quant à elles, des pages publicitaires.
3 • La réponse est dans les Morceaux Choisis.
4 • Notre tiercé dans l'ordre : A-Train, Genesia et Patrician. Les complémentaires sont Sim City (Maxis), Railroad Tycoon (Microprose), Dune 2 (Virgin), suivis de Perfect General (Ubi Soft), de Battle Isle (Ubi Soft) et de Syndicate (Mindscape) dans un registre plus guerrier.

ENQUÊTE SUR UNE ÉTRANGE AFFAIRE

The Seventh Guest est-il un logiciel fantôme ?

Cher Gen 4,
Je passe sur les compliments : votre magazine est super. Allons au fait : Il y a quatre mois, je me précipite sur The Seventh Guest. De retour chez moi, il n'y a pas moyen de le lancer. Il « plante » lors des premiers accès du lecteur CD.
Je téléphone à Virgin qui m'envoie une version mise à jour du logiciel 1.2, également sans résultat ! Je retéléphone à Virgin pour m'entendre dire que le jeu ne peut fonctionner avec mon lecteur de CD Philips CDD 462. C'est soi-disant un problème connu. Plus tard, je re-retéléphone à l'éditeur et une nouvelle personne m'affirme enfin que The Seventh Guest fonction-ne parfaitement avec mon lecteur CD. Pour preuve, Philips lance un bundle comprenant le fameux lecteur et le jeu Seventh Guest. On me demande alors de préciser mon problème par courrier afin d'établir un diagnostic. Peu après, je reçois un appel de Virgin d'une personne qui m'indique que ma carte graphique Orchid Fahrenheit 1280 + est à l'origine du plantage et qu'il me faut un driver spécifique. Je contacte donc la société Orchid qui me demande d'envoyer une disquette formatée et une enveloppe affranchie pour le retour.
Bilan : près de 600 F pour le jeu, des coups de fil à répétition, des timbres non remboursés, quatre mois d'attente, tout ça pour ne pas jouer à The Seventh Guest. C'est pas scandaleux, ça ?
Yannick Mauray - Nanterre

Monsieur Mauray,
Votre situation nous trouble un peu. Il y a six mois que Seventh Guest est distribué en France et rares sont les courriers qui nous ont signalé un dysfonctionnement du logiciel. Les problèmes se situent au niveau des drivers de CD-Rom. Avouez que le personnel de Virgin s'est montré très compréhensif à votre égard en répondant à tous vos appels et en essayant de trouver une solution : échange de CD et diagnostic personnalisé. Orchid répond aussi à votre attente en fournissant un nouveau driver contre une disquette et une enveloppe timbrée. Malgré cela, le logiciel refuse toujours de tourner. Alors, que faire maintenant ?
• Oubliez que le support CD est en cause. Pour vous en assurer, n'hésitez pas à le tester sur une autre machine.
• Votre lecteur CD semble apte à lire le logiciel si l'on se rapporte au bundle livré par Philips. Avez-vous déjà fait tourner un autre titre dessus ? Sinon, faites quelques tests avec un autre jeu. Le driver CD distribué avec le bundle est-il le même que celui que vous possédez ? Pour confirmation, contactez.
• N'y a-t-il aucun conflit entre les interruptions du lecteur et celles de votre carte sonore ? Désactivez les accès du logiciel à la carte sonore et lancez de nouveau le programme.
• Pensez aussi à tester votre carte graphique. Pour cela : entrez sous Windows et activez chacun des modes graphiques supportés par votre machine. Si tout fonctionne, essayez de lancer le jeu en mode 320 x 200.
• Il se peut auss que le logiciel bloque pour une raison obscure. Dans ce cas, lancez-le et attendez une voire deux minutes. Cette solution peut paraître absurde mais elle a déjà fait ses preuves.
• En désespoir de cause, osez l'inévitable. Demandez à votre revendeur, après lui avoir exposé la situation, de vous échanger le jeu contre un autre. Vous pouvez aussi, preuves en main (une copie de vos courriers), contacter la société Virgin qui, selon toute vraisemblance, peut vous proposer un échange avec un autre titre de son catalogue (Dune CD est une merveille !).
Contacté à ce sujet, Virgin nous a assuré de sa volonté de tout faire pour régler ce problème. Une hot-line (48 42 07 39) a d'ailleurs été mise en place pour répondre aux joueurs qui sont dans la même situation.

EXPRIMEZ-VOUS !

Le sujet sur le prix des logiciels a provoqué de nombreuses réactions. Les plus intéressantes sont présentés aux éditeurs pour élargir le débat. Résultat des courses le mois prochain.
Nous lançons aujourd'hui un nouveau thème de réflexion : la pratique du jeu vidéo permet-elle de développer certaines facultés ? Cette activité peut-elle être assimilé à une drogue ?

Forum sur 3615 GEN4

De nombreux lecteurs nous demandent si Cobra Mission est distribué en France.
Ce logiciel, édité par Megatech, est présent sur les étalages des revendeurs. Certains se montrent assez frileux pour exposer ce titre érotique au regard de leurs jeunes clients. Notre chef adoré, Stéphane, nous confirme cependant que Cobra Mission est disponible chez Micromania.

36 15

LA TELEMATIQUE,

A GAGNER

Avec JPF IMPORT

UNE CONSOLE REAL 3DO

PAR MOIS

La liste des gagnants INCA II est disponible sur le 3615 GEN4

NOTRE GAGNANT **3DO** DU MOIS DE DÉCEMBRE :

Christophe Aigueperse (94) 23 ans

EN JOUANT AU QUIZZ

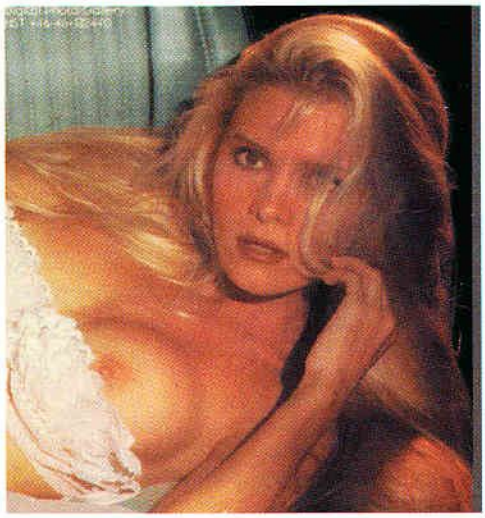
LES IMAGES SEXY

POURQUOI NE PAS TELECHARGER DES IMAGES SEXY?

Sur le 3615 GEN4, grâce au kit de téléchargement comportant le logiciel *Sapristi* et le cable de racordement Minitel, vous pourrez aisément télécharger tous les logiciels de charme.

Vous accédez ainsi à une base de données comportant des centaines d'images allant du hard, réservé aux adultes uniquement, aux animations très très hard, en passant par de belles images érotiques de jeunes filles, agréables à regarder, très softs, très sages, mais à ne pas laisser entre toutes les mains. C'est le moyen le plus rapide et le plus économique pour se composer des fichiers qui en mettent plein la vue...

Alors, pourquoi hésiter plus longtemps?

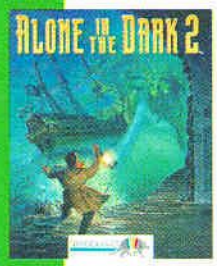


GEN4

NOUVELLE FORMULE

TOUTES LES SOLUCES

PARMIS LES 58 SOLUCES PROPOSEES, VOICI LES TROIS NOUVEAUTES !



ALONE IN THE DARK 2

On le sait, vous êtes très intelligents !... Mais au cas où, on vous a quand même mis la soluce complète du jeu... sur 3615 GEN4 bien sûr !

LANDS OF LORE

Ah! Ah ! Coincés une fois de plus dans les mines !!! Quoi ? Ailleurs aussi ? PAS DE PANIQU, on vous a mis la solution complète sur le 3615 Gen4. Ouf !

SAM & MAX HIT THE ROAD

Bon d'accord, le jeu est simple et intuitif... Et alors ? Jetez un coup d'oeil sur la soluce complète du jeu, et vous découvrirez une autre façon de jouer... 3615 GEN4, un point c'est tout !

MAIS AUSSI...

Le 3615 GEN4 c'est aussi le dialogue direct, les questions à la rédaction, les Petites Annonces, le courrier, les sectes et bien entendu le Téléchargement... **3615 GEN4 UN POINT C'EST TOUT!!!**

GRATUIT

DISQUETTE GRATUITE GEN 4 DE FÉVRIER

Pour recevoir la disquette de démos pour votre machine le mois prochain, renvoyez le coupon se touvant en page 66, en le remplissant de façon lisible. Pour les possesseurs de PC, ce sera Beneath a Steel Sky en français, pour Amiga ce sera Lamborghini plus une autre démo, pour Mac et ST... des surprises !

LES DÉMOS DU MOIS DE JANVIER

DISQUETTE PC : *Christmas Lemmings (Psygnosis, EGA/VGA), American Revolt (Bullfrog, EGA/VGA), MagicBoy (Empire, VGA), Fury of the Furries (Kalisto, Mindscape, VGA)*

• Lancement : protégez votre disquette contre l'écriture ! Si votre lecteur de disquette est le A: ; tapez INSTALAC. Si c'est le B: ; tapez INSTALBC. Après que les démos se soient décompactées d'elles-mêmes sur le disque dur C: dans un répertoire GEN4JANV, vous tomberez sur les explications de la disquette.

DISQUETTE AMIGA : *The Settlers (Blue Byte)*

• Lancement : insérez la disquette dans le lecteur DF0: et tapez SETTLERS pour jouer à The Settlers. De nombreuses options ne sont pas en service dans la démo, alors ne vous inquiétez pas si rien ne se passe lorsque vous cliquez sur une icône. Pour jouer, appuyez sur START. Sur la carte, vous pouvez déplacer un curseur pour accéder à de nouvelles options en bas de l'écran. La première icône sur la gauche permet de construire les divers bâtiments. L'icône « Ordinateur » permet d'obtenir des informations sur votre peuple et ses possessions. Pour découvrir ce jeu, lisez le test que nous lui consacrons et découvrez toutes les options disponibles grâce à la démo : c'est intuitif et très facile.

DISQUETTE MACINTOSH : *Deliverance (Arcadis)*

• Lancement : insérez la disquette dans le lecteur et cliquez sur Installation Deliverance Demo pour décompacter le programme dans un répertoire de votre disque dur. Pour plus d'informations, cliquez sur le fichier LisezMoi.

DISQUETTE ST : *Bomb'X (Mediagogo)*

• Lancement : insérez la disquette dans le lecteur. Allumez l'ordinateur et attendez d'arriver sur la page de présentation. Return sert à sélectionner une option. Les touches de fonctions F1 à F4 permettent de choisir de un à quatre joueurs. Pour le joueur 1, les flèches permettent de se déplacer et la touche Return sert au tir (ou bouton du joystick). Pour le deuxième joueur, ce sont les touches 1, 2, 3, 5 plus la touche Entrée du pavé numérique (ou du deuxième joystick). Pour le troisième ce sont les touches Q, S, D, Z et TAB pour tirer. Pour le quatrième ce sont les touches K, L, M, O et Espace. Le but est de ramasser des bonus pour faire monter la pression (une jauge est placée à cet effet sur le côté de l'écran), puis de se protéger avec le préservatif avant de rejoindre votre conquête !

FURY OF THE FURRIES • PC

COMMANDEZ VOTRE DISQUETTE GRATUITE DU MOIS PROCHAIN

Disquette PC
Beneath a Steel Sky (Revolution Software/Virgin) en français à l'écran.
• Lancement : pour savoir comment l'installer et jouer, insérez la disquette, mettez-vous sur votre drive 3,5 pouces et tapez LISEZMOI.

Disquette Amiga
• Lancement : insérez la disquette dans le lecteur et suivez le menu de présentation.

Disquette Macintosh
• Lancement : insérez la disquette et éditez le fichier LISEZMOI (TeachText) pour tout savoir sur le jeu.

Disquette ST
• Lancement : insérez la disquette dans le lecteur et cliquez sur LISEZMOI pour avoir plus d'informations sur les démos.

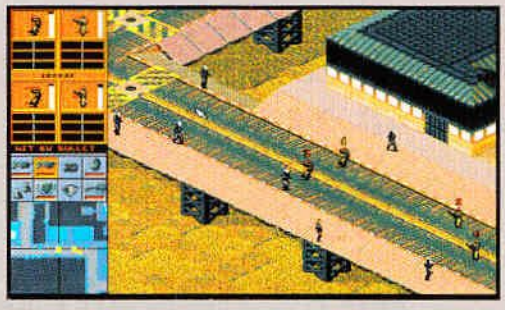
IMPORTANT !

La disquette est garantie sans virus. Elle vous sera échangée jusqu'à la date indiquée dessus. Toute disquette qui nous parviendra hors délai ne sera pas échangée et ne vous sera pas retournée !

NO PROBLEMO

Si votre ordinateur ne peut pas lire la disquette, essayez-la sur une autre machine ou demandez conseil à un ami plus avisé que vous. Si elle marche ainsi, c'est que votre machine ne fonctionne pas. Sinon, vérifiez que vous avez bien suivi toutes les indications fournies. Si ça ne fonctionne toujours pas, n'hésitez pas à nous renvoyer la disquette à l'adresse indiquée, en précisant bien son numéro et son type (Amiga, PC, Mac, ST), ainsi qu'une description du problème...

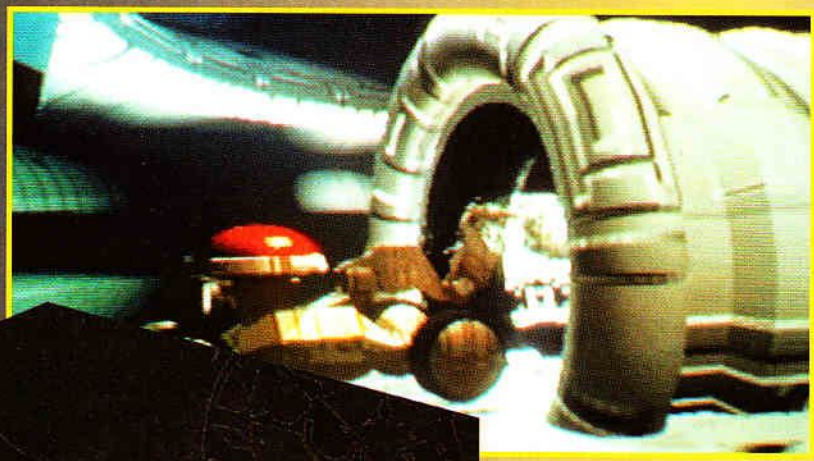
THE SETTLERS • AMIGA



AMERICAN REVOLT • PC

DISQUETTE GEN 4 N° 63
Amiga, Mac, PC ou ST
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex

VOUS OFFRENT 300 DÉMOS CD-ROM PC



DÉCOUVREZ LE JEU CD-ROM DU MOMENT GRÂCE À CETTE DÉMO FANTASTIQUE QUI VOUS DÉVOILERA LE MONDE INCROYABLE DU HIT DE PSYGNOSIS. ÉCOUTEZ LA MUSIQUE DE RICK WAKEMAN, FONDATEUR DU GROUPE YES, ET COMPOSITEUR DE LA BANDE SON DE MICROCOSM...

POUR CELA, RENVOYEZ AU PLUS VITE VOTRE COUPON RÉPONSE ENCARTÉ DANS CE MAGAZINE EN COCHANT LA CASE CD-ROM PC. LES 300 PREMIÈRES RÉPONSES RECEVRONT CETTE DÉMO. LES SUIVANTS RECEVRONT LA DÉMO PC DE FÉVRIER.

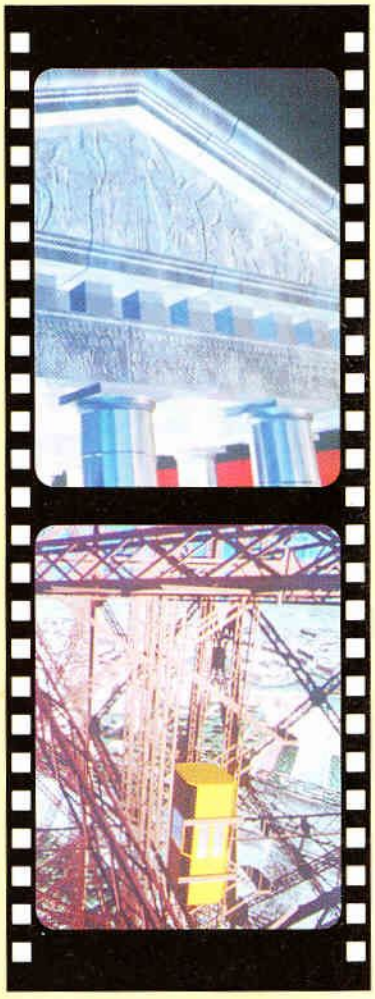
NEWS

Outre le CES (Consumer Electronics Show) de Las Vegas, l'actualité de ce début d'année est plutôt chargée. Avec l'habituelle kyrielle d'annonces de jeux, les compagnies et le milieu tout entier font également peau neuve. Suivez le guide !

IMAGINA

LA FÊTE VIRTUELLE DANS LA PRINCIPAUTÉ

L'imagerie de synthèse, l'infographie et la réalité virtuelle sont une fois de plus à l'honneur grâce au salon Imagina 94, présenté cette année par son Altesse sérénissime le prince héritier Albert de Monaco et Mr Georges Fillioud (président de l'Institut national de l'audiovisuel). Précurseur depuis plusieurs années des nouvelles technologies qui bouleverse aujourd'hui notre société, Imagina permet aux professionnels, mais aussi et surtout aux particuliers, de présenter au public leurs réalisations en matière d'images de synthèse, d'effets spéciaux, d'infographie ou de réalité virtuelle ! Se déroulant du 16 au 18 février 1994 à Monte-Carlo, cette manifestation sera une fois de plus révélatrice des progrès techniques et de la maîtrise de ceux-ci par les meilleurs artistes du moment. Le résultat est très souvent directement visible via diverses émissions TV ou grâce à des publicités qui ont de plus en plus recours à l'image de synthèse. Lorsqu'on voit ce que certains développeurs obtiennent sur les machines de jeu actuelles (Microcosm ou The Seventh Guest sur CD-Rom PC, etc.) on imagine la qualité des productions réalisées sur des bécanes beaucoup plus puissantes ! Ne loupez pas notre grand reportage dans deux mois. ■

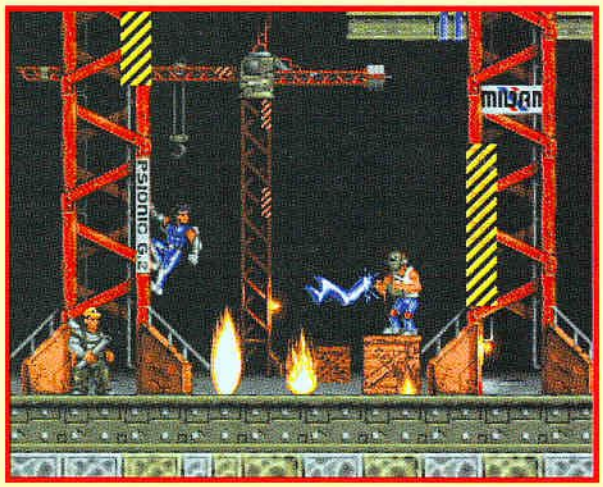


56 SOLUCES VOUS ATTENDENT SUR LE 3615 GEN4

OPÉRATION COMMANDO ET COMPAGNIE...

ASSASSIN SPECIAL EDITION • TEAM 17 • AMIGA • FÉVRIER

Le titre du jeu vous l'annonce clairement : pas de pitié pour l'ennemi ! Dans ce jeu d'arcade où l'action règne en maître, vous dirigez une espèce de commando d'élite du genre plutôt athlétique, qui s'accroche un peu partout et qui effectue des rétablissements dignes de Batman ! Bien sûr, il faut se débarrasser des ennemis et des pièges qui empêchent votre progression. Vous disposez pour cela d'armes capables de rendre jaloux le pauvre Rambo ! Quoi de neuf par rapport à la première version ? Eh bien, il y a de nouveaux graphismes, de nouvelles zones, une meilleure jouabilité... ■



UN PETIT AMOUR DE CARTE VIDÉO ACCÉLÉRATRICE

ACCELERATOR PORTS O'CALL CARD • WESTERN DIGITAL • PC

Avec une carte vidéo accélératrice de 1 Mo Bus Local, la nouvelle année commence en beauté pour Western Digital. Elle comporte en effet deux ports lecteurs de disquettes, deux ports séries, un port parallèle, un port joystick et un contrôleur IDE. La carte est annoncée à moins de 2 500 francs.

PREMIER MAIL ORDER

	AM	ST	PC
...INSTRUCTION KIT 2	349	349	349
...SHEET - CDROM	-	-	499
...TALY	249	-	299
...OF THE PACIFIC			299
...OVER EUROPE			299
...MILFAMILY	99	99	109
...ARIOS (EUROPA)	249	249	329
...ACHUS (USA)	249	249	329
...BASED SPECIAL ED	89	-	199
...SPEED 2 (AUSSE A1200)	259		
...CD	229		
...K IN THE DARK 2			319
...KNIGHTS	129		
...ION ULTRA			229
...TALY	229		299
...FLYING FORTRESS	**249**	**249**	**299**
...TAN SECTORS	229		229
...TLE ISLE 93	249		249
...NEATH STEEL SKY	229		249
...DE OF DESTINY	299		299
...ONEL			249
...BROTHERS	99		99
...BROTHERS CDROM			149
...NAO GENIUS		229	
...BODY BLOWS	**195**		**195**
...ELOWE GALACTIC	219		229
...TAL SPORTS FOOTBALL	199		229
...ROMANCE	249	249	299
...DRAGON FODDER	229		299
...IVE 2 - THE LIBERATION (CD 32 AUSSE)	229		
...ATTLES II (A1200)	229		249
...AMPIONSHIP MANAGER 93	199	199	199
...AMPIONSHIP MANAGER 94 SEASON	99	99	99
...ERAD ENGINE	**199**	**199**	
...ERAD ENGINE CD32	199		
...ER ROCK	129		
...IVILISATION	**249**	**249**	**299**
...VIRAT AIR PATROL	199		
...MENT CLASSICS	229	-	229
...OMBAT CLASSICS 2	**229**	-	**249**
...OMMANCHE MAX OVERKILL		-	**299**
...OMMANCHE MISSION DISK 1		-	199
...OMMANCHE MISSION DISK 2		-	199
...MIC SPACEHEAD	199	-	199
...RAZY CARS 3 CDROM		-	149
...RK SUN SHATTERED LANDS (AUSSE CD)		-	299
...AY OF THE TENTACLE		-	**299**
...AY OF THE TENTACLE CDROM		-	299
...CONTEK (A1200 AUSSE)	199	-	229
...OUT STRIKE	229		
...ELLY COLLECTION	**169**	**169**	**169**
...ELLENT ADVENTURES	169	169	
...OUT OUT	249	249	299
...REEMLANDS	**229**	**229**	**229**
...ME CDROM	-	-	299
...VE II	199	-	249

	AM	ST	PC
DYNABLASTER	199	199	249
ELITE 2 FRONTIER (CD32 AUSSE)	249	249	299
EUROPEAN CHAMPIONS		199	219
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINES		-	229
EXCELLENT GAMES	**249**	-	**299**
EYE OF THE BEHOLDER 2	229	-	249
EYE OF THE BEHOLDER 3		-	279
EYE OF THE BEHOLDER TRLOGY (CDROM AUSSE)		-	299
FALCON 3.0	249	-	299
FALCON 3.0 MIG29		-	169
FALCON 3.0 OPERATION TIGER		-	169
F1	199	199	229
F14 TOM CAT CDROM		-	149
F15 STRIKE EAGLE 2	129	129	129
F15 STRIKE EAGLE 2 CDROM		-	229
F17 CHALLENGE PROJECT X (BSUL CD32)	219	-	
F117A NIGHTHAWK	229	-	249
F19 STEALTH FIGHTER CDROM		-	229
FANTASTIC WORLDS	229	229	249
FA PREMIER LEAGUE FOOTBALL	199	199	199
FIELDS OF GLORY	249		299
FIRST SAM MEGA LO MANIA	199	199	
FLASHBACK	229		249
FLIGHT SIMULATOR 5		-	349
FLIGHT SIM 5 (PARIS SCENERY DISK)		-	149
FLIGHT SIM 5 (NEW YORK)		-	159
FLIGHT SIM 5 (SAN FRANCISCO)		-	199
FLIGHT OF THE INTRUDER	89	89	99
FOOTBALL CRAZY (ANCO)	149	149	
FORMULA ONE GRAND PRIX	**229**	**229**	**249**
FORMULA 1 GRAND PRIX 2		-	299
FRONT PAGE SPORTS FTBALL PRO		-	249
GLADIATORS	199	-	
GOAL	**159**	**159**	**299**
GOLDEN T (CDROM)	-	-	**329**
GRAHAM GOOCH CRICKET	199	199	
GRAHAM GOOCH SECOND INNINGS	129	129	
GREAT NAVAL BATTLES CDROM		-	299
GUNSHIP 2000	**229**	**229**	**249**
GUNSHIP CDROM		-	229
HARPOON	249	-	299
HARPOON 2		-	299
HARPOON BATTLESET 3 DU 4	99	-	119
HARPOON SCENARIO EDITOR	149	-	179
HARRIER JUMP JET	249	-	299
HIRED GUNS	**229**	-	**299**
HISTORY LINE (1914-1918)	199	-	249
IK+	79	79	
INDY ATLANTIS ADVENTURE	199	-	199
INDY CAR RACING		-	299
INDY FATE ATLANTIS CDROM		-	299
I. NICKLAUS UNLIMITED GOLF		-	129
UNABLE PARK (A1200 ET CD32 AUSSE)	199	-	249
KICK OFF 3 (A1200)	-	89	-
KICK OFF 2 (1 MEG)	99	-	-
KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE	79	-	-

	AM	ST	PC
KICK OFF 2 FINAL WHISTLE	79	79	-
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	79	-	-
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	69	69	
KINGS QUEST 6	399	-	399
KINGMAKER	259	-	279
KNIGHTS OF THE SKY	129	129	129
LASER SQUAD	129	-	129
LEMMINGS ONE OH NO NOT MORE	249	249	249
LEMMINGS 2 (THE TRIBES)	**199**	**199**	**249**
LEGENDS OF VALOUR	299	299	349
LINKS 386 PRO			**299**
LINKS BANFF SPRINGS	-	-	159
LINKS CASTLE PINES (SVGA)	-	-	159
LINKS GLENEAGLES (SVGA)	-	-	159
LINKS DINSDBOOK (SVGA)	-	-	159
LINKS KAPALUA	-	-	159
LINKS MAUNA KEA COURSE	-	-	159
LINKS PEBBLE BEACH (SVGA)	-	-	159
LINKS ST ANDREWS	-	-	159
LINKS THE BELFREY	-	-	159
LINKS THE CHALLENGE OF GOLF	149	-	149
LIVING PINBALL	199	-	199
LORDS OF POWER	**249**	-	**299**
LOTUS THE CHALLENGE	-	-	249
LOTUS TURBO TRILOGY CD 32	249	-	-
MICRO MACHINES	149	-	
MICROCOSM CDROM		-	349
MICROPROSE GOLF (D LEDBETTER)		-	**149**
MORTAL KOMBAT	**229**	-	**249**
NETWORK Q RAC RALLY	229	-	249
N. FALDO'S C SHIP GOLF	229	-	229
NFL FOOTBALL	-	-	299
NHL HOCKEY	-	-	**299**
NICKY 2	199	-	229
NIPPON SAFES	199	-	249
OVERDRIVE	**119**	-	-
PACIFIC STRIKE		-	299
PACIFIC STRIKE DATADISK		-	149
PERFECT GENERAL 2		-	299
PGA TOUR GOLF +	199	-	229
PINBALL DREAMS	**119**	-	**299**
PINBALL FANTASIES (A1200)	229	-	-
PINBALL DREAMS AND FANTASIES	**249**	-	-
PINBALL MAGIC	89	-	89
PIRATES GOLD	-	-	299
PIRATES GOLD (CD32)	229	-	-
POWERMONGER + (WW)	149	149	-
PREMIER MANAGER 3	199	199	249
PRINCE OF PERSIA	89	89	89
PRINCE OF PERSIA 2		-	259
PRIVATEER	-	-	**299**
PRIVATEER (SPEECH ACCESSORY)		-	149
QWAK (LED SEED SPECIAL EDITION (BSUL CD32)	219	-	249
RAILROAD TYCOON DELUXE	-	-	299
REBEL ASSAULT	-	-	330
REBEL ASSAULT CDROM	-	-	350

	AM	ST	PC
RISE OF THE ROBOTS CDROM		-	169
RYDER CUP (A1200 AUSSE)	199	-	219
RYDER CUP CD32	229		
SABRE TEAM	129	-	129
SAM AND MAX HIT THE ROAD (CDROM AUSSE)		-	299
SEAL TEAM	-	-	**219**
SECRET OF MONKEY ISL	129	129	129
SECRET OF MONKEY ISL 1 CDROM	-	-	329
SECRET OF MONKEY ISL 2	249	-	249
SENSIBLE SOCCER 1.1 92/93	**189**	**189**	**199**
SENSIBLE SOCCER CD32	149	-	-
SETTLERS	229	-	299
SHADOWCASTER	-	-	299
SIM CITY 2000	-	-	299
SIM CITY DELUXE	249	-	249
SIM CITY/POPULOUS	199	199	199
SIMON THE SORCEROR	249	-	299
SOCCER KID (A1200 AUSSE)	149	-	99
SPACE HULK	**249**	-	**219**
SPACE LEGENDS	**229**	-	**249**
SPACE QUEST 5	-	-	249
SPACE QUEST QUAD PACK	-	-	299
SPEAR OF DESTINY	-	-	149
STARLORD	-	-	299
STAR TREK 25th ANNIVERSARY	249	-	249
STREET FIGHTER 2	149	149	199
STRIKE COMMANDER	-	-	**299**
STRIKE COMMAND SPECIAL OPS	-	-	159
STRIKE COMMANDER (SPEECH)	-	-	149
STRIKE COMMANDER CDROM	-	-	349
STRIKER	89	89	229
STRIP POKER 2 + DATA DISK	**29**	**29**	-
SYNDICATE (BLAND)	-	-	249
S.W.I.V.	229	-	-
SUBWAR 2050	-	-	299
SUPERFROG	199	-	-
SUPER VOLFIED HARRIER	-	-	299
SYNDICATE	**249**	-	**299**
SYNDICATE DATADISK	-	-	149
T.F.X. (A1200 SELL)	249	-	299
THE GREATEST	**159**	**159**	**249**
THE GREATEST CDROM	-	-	299
TORNADO	249	249	299
TORNADO CDROM	-	-	329
TORNADO (MISSION BUILDER)	-	-	199
TORNADO (OPERATION DESERT STORM)	-	-	199
ULTIMA UNDERWORLD	-	-	299
ULTIMA UNDERWORLD 2	-	-	299
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2 CDROM	-	-	299
ULTIMA 7 (THE BLACK GATE)	-	-	299
ULTIMA 7 (THE SERPANT ISLE)	-	-	299
ULTIMA 8 (THE SILVER SEED)	-	-	149
ULTIMA 8-PAGAN	-	-	319
ULTIMA 8-SPEECH ACCESSORY	-	-	199

	AM	ST
UMS COMPILATION (CDROM AUSSE)	249	
UNNECESSARY ROUGHNESS		
V FOR VICTORY 1		
V FOR VICTORY 2		
V FOR VICTORY 3		
V FOR VICTORY 4		
WING COMMANDER 1	29	
WING COMMANDER 2		
WING COM. 2 SPECIAL OPS 1		
WING COM. 2 SPECIAL OPS 2		
WING COMMANDER ACADEMY		
WINTER OLYMPICS	249	
WINTER OLYMPICS CDROM		
WIZARDRY 5+6 7 COMPILATION		
WOLFPACK CDROM		
WORLD CLASS RUGBY (S NAC)	129	29
X-WING		
X-WING, B-WING MISSION		
X-WING IMPERIAL PURSUIT		
X-WING-TIE FIGHTER		
YO JOE	149	
ZOOL (AUSSE A 1200)	129	29
ZOOL 2 (AUSSE A 1200)	149	
ZOOL CD32	199	

JOYSTICKS

GRAVIS ANALOG PRO
SUNCOM FX2000
SUNCOM COMMAND CONTROL GAME PAD
SUNCOM GAMEPORT 2000 DUAL PORT CARD
QUICKJOY PC FIGHTER MS SV201

GRAVIS ADVANCED SWITCH
GRAVIS GAMEPAD
QUICKJOY TOPSTAR SV127
QUICKJOY JETFIGHTER SV126
WICO Q STICK
SUNCOM SLIK STICK
SUNCOM TAC

DISQUETTES 3.5"

	EN BOITE BAS-DD	EN BOITE HAUT-HD	PRECISION EN BOITE BAS-DD	PRECISION EN BOITE HAUT-HD	SANS MA SANS BO BAS-DD	SANS MA SANS BO HA
10 x	69	99	59	69	49	
20 x	129	179	109	129	89	
50 x	299	409	249	299	209	

NOM ____ FRENOM ____
ADRESSE ____
CODE POSTAL ____ VILLE ____
TEL ____ DISQUETTES PC ☐ AM ☐ ST ☐

CARTE DE CREDIT ☐ CARTE BLEUE ☐ MASTERCARD ☐ VISA
NUMERO DE CARTE ____
DATE D'EXPIRATION ____ / ____

BON DE COMMANDE
FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!
POUR COMMANDES TELEPHONIQUES
APPELEZ 19.44.268.271.172
LUND-VEND 10H00 A 20H00,
SAMEDI ET DIMANCHE 11 H00 A 17H00
POUR COMMANDES PAR FAX 19.44.268.271.173
ENVOYEZ A:
PREMIER MAIL ORDER
DEPT. G107 9-10 THE CAPRICORN CENTRE, CRANES FARM ROAD, BASILDON, ESSEX SS14 3JJ, ANGLETERRE

TITRES ____ PRIX-F
TOTAL
CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO. ____ A L'ORDRE DE: "PREMIER MAIL O

NATHAN AIME LES ENFANTS ET LE PC

COLLECTION NATHAN ÉVEIL • NATHAN • PC • DISPONIBLE

L'ordinateur n'est pas uniquement synonyme de jeu. À la demande impérative de Didier, jeune papa, Nathan édite, pour environ 300 francs chacun, trois jeux éducatifs destinés à l'épanouissement de vos enfants (de 2 à 6 ans). *L'apprentissage des couleurs* leur permet de comparer, découvrir et s'amuser avec les couleurs, grâce à des dessins, des animations... *La découverte des formes* vous emmène en voyage avec le clown Cloé au pays des cercles, des triangles, des carrés... *Dessins et puzzles* éveille chez votre petit chérubin son sens artistique. Il doit dessiner et remettre en ordre des puzzles inspirés des contes les plus connus : Cendrillon, Pinocchio...

BAISSE DE PRIX SUR LE SON !

L'essence, les cigarettes et le téléphone augmentent... La carte son Pro Audio 16 Basic pour PC est, quant à elle, désormais disponible pour moins de 1 000 FTTC. Une nouvelle qui doit faire des heureux !

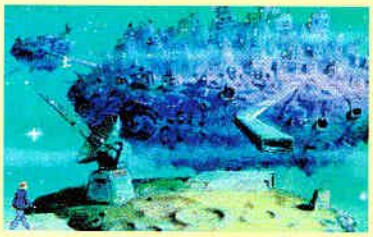
LA LOI DU THALION BAFOUÉE !

Malgré la sortie de très bons programmes de jeu (No Second Prize, Lionheart...) la société allemande Thalion a dû céder une de ses équipes à Bluebyte (Battle Isle, The Settlers...). Du même coup, Ambermoon risque de subir un retard supplémentaire !

LE SOUFFLE DE L'AVENTURE INTERPLANÉTAIRE

UNIVERSE • CORE DESIGN • AMIGA • AVRIL

Imaginez-vous sur une planète d'environ 35 mètres de diamètre : vous sautez sur un astéroïde passant à proximité pour atteindre un complexe sidéral en orbite autour de ladite planète. Vous pensez que ce n'est qu'un rêve ! Eh bien, non pas du tout ! Il s'agit ni plus ni moins d'une des situations dans laquelle vous pouvez vous retrouver dans ce nouveau programme de Core Design. Ce jeu d'aventure utilise une interface qui n'est pas sans rappeler celle de Curse of Enchatia (des icônes en bas de l'écran). Les plus au fait de l'actualité me feront remarquer que c'est logique puisqu'il s'agit de la même équipe ! Les possibilités d'actions semblent également très importantes. Vous pouvez ainsi utiliser un rocher pour ouvrir une trappe sur une antenne satellite : même si, entre nous, cela ne sert à rien du tout ! Outre une complexité qui séduira ceux qui finissent les jeux d'aventure classiques en moins d'une journée, Universe propose une fiche technique irréprochable : 128 couleurs sur Amiga, des dessins digitalisés puis retravaillés pour un look très original... Quant au scénario, on a encore du mal à s'en remettre ! ■



LA GRENOUILLE CROASSE SUR PC

SUPERFROG • TEAM 17 • PC • MARS

Déjà sur Amiga, voici un jeu d'arcade fort bien réalisé dans lequel vous dirigez une grenouille. À travers six levels de quatre parties chacun, vous pouvez bondir, sautiller dans tous les niveaux de ce jeu de plate-forme très connu des joueurs Amiga. Vous aurez ainsi droit à de nombreux bonus et quelques passages secrets typiques à ce genre de jeu. Devant la qualité de cette adaptation sur PC, on ne peut que baver d'impatience comme un escargot devant une tomate de Caen ! ■

BOULES À PRIX RÉDUIT

ARCADE POOL • TEAM 17 • AMIGA • MARS

Après le CES de Las Vegas, nous ne pouvions passer à côté de ce jeu de billard. Il offre aux passionnés des tapis verts (ou bleus) plusieurs défis : 8 balls, 9 balls, Speed Pool... En 128 couleurs sur A1200 en mode AGA, avec une animation fluide et rapide (50 images par seconde), il devrait être lancé à un prix très attractif : à peine supérieur à 100 francs !

LOGIC 3

SPEEDCARD • PC

Toujours très dynamique outre-Manche, mais hélas peu distribuée en France, Spectra Video propose une carte joystick pour PC à moins de 150 francs. Vous pouvez ainsi connecter deux joysticks, utiliser une manette sur n'importe quel PC (de 25 MHz à 66 MHz), gérer des contrôleurs nécessitant jusqu'à quatre boutons... ■

AMIE LE PRO.

11, bd Voltaire
75011 Paris
(Métro République)

☎ **43 57 48 20**

OUVERTURE : 9h30 à 12h30 - 13h30 à19h00

CONSOLE

NINTENDO

SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER 2
990 F (neuf) **690 F** (occasion)

SUPER NES
990 F (neuf) **790 F** (occasion)

FAMICOM
1390 F (neuf) **990 F** (occasion)

BASTARD	690 F
DBZ II ACTION GAME	690 F
FATAL FURY 2	590 F
FLASH BACK	450 F
GOEMON FIGHT 2	590 F
HUMAN GP II	590 F
LE COBAY	NC
NBA JAM	NC
NINJA WARRIORS	650 F
POP'S TWIN BEE 2	590 F
ROCKMAN X	650 F
SECRET OF MANA	590 F
SWORD MANIAC	NC
TETRIS 3	590 F
TMNT TOURNAMENT FIGHTER	590 F

MEGADRIVE

MEGADRIVE 1 + SONIC
690 F (neuf) **490 F** (occasion)

MEGADRIVE + ALADDIN
990 F (neuf)

MEGADRIVE + STREET FIGHTER II
1190 F (neuf)

ALADDIN	390 F
ART OF FIGHTING	449 F
ETERNAL CHAMPION	NC
FIFA SOCCER	390 F
FORMULA ONE	390 F
JAMES POND 3	390 F
JOHN MADDEN 94	390 F
LANDSTALKER	449 F
PHANTASY STAR IV	NC
SHINING FORCE 2	390 F
SONIC SPINBALL	390 F
STREET FIGHTER II'	450 F
STREET OF RAGE III	NC
TURTLE TOURNAMENT FIGHTER	390 F
WINTER OLYMPICS	390 F

MEGA CD

MEGA CD 2
- 1 JEU **1990 F**

MEGA CD 2
-2 JEUX **2290 F**

BATMAN RETURNS	390 F
DUNE	NC
ECCO THE DOLPHIN	390 F
HOOK	440 F
LETHAL ENFORCER	490 F
MICROCOSM	490 F
MONKEY ISLAND	440 F
NIGHT TRAP	NC
PRINCE OF PERSIA	449 F
ROBO ALESTE	380 F
SHERLOCK HOLMES	385 F
SILPHEED	449 F
SONIC CD	449 F
THUNDERHAWK	449 F
WOLFCHILD	385 F

3 DO

3 DO + 1 JEU + CD DEMO
5900 F + VERSION PAL + Cable PERITEL

3 DO + 2 JEUX + CD DEMO
6300 F

20 TH CENTURY V.	499 F
BATTLE CHESS	549 F
CRASH'N BURN	549 F
DEAD HUNT	549 F
DRAGON'S LAIR	529 F
IT'S A BIRD'S LIFE	489 F
J.MADDEN FOOT	549 F
MAD DOG MC CREW	709 F
OCEANS BELOW	459 F
OUT OF T. WORLD	549 F
PETER PAN	549 F
SHADOW CASTER	549 F
SPACE SHUTTLE	459 F
THE ANIMALS	499 F
TOTAL ECLIPSE	549 F
TWISTED	549 F
WHO SPOT J. ROCK	549 F

JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU
1790 F

PRIX ENTRE 350 ET 550 F
- CRESCENT GALAXY
- ALIEN VS PREDATOR
- CYBERMORPH
- CHECKERED FLAG 2
- RAIDEN
- DINO DUDRS
- CLUB DRIVE
- TEMPEST
- KASUMI NINJA
- TINY TOONS ADV.

CD 32

CD 32 + 2 JEUX	2490 F
CD 32 + 4 JEUX	2790 F
Carte FMV	1690 F
Contrôle PAD	199 F

ALFRED CHICKEN	299 F
ARABIAN NIGHTS	149 F
CAPTIVE 2/ LIBERATION	349 F
CASTLES II	299 F
D GENERATION	259 F
DEEP CORE	259 F
JAMES POND II	299 F
LABYRINTH OF TIME	229 F
MICRO COSM	399 F
MORPH	299 F
NIGEL MANSELL	299 F
OVERKILL & LUNAR C	299 F
PINBALL FANTASIES	329 F
PIRATES GOLD	299 F
SENSIBLE SOCCER 92/93	249 F
TROLLS	299 F
ZOOM	299 F

AMIGA

PACK DINOSAURE

DE LUXE PAINT	
Référence de la création graphique	790 F
DIGITA WORDWORTH	
Traitement de texte	590 F
DIGITA PRINT	
Gestionnaire d'impression	490 F
OSCAR Jeu d'arcade	250 F
DENNIS Jeu d'arcade	250 F
Manette de jeu	120 F
Tapis souris	30 F
10 disquettes vierges	36 F
VALEUR TOTALE	2556 F

AMIGA 1200

Processeur 68EC 020
Vitesse 14 MHz
RAM 2 Mo
W.B.W 3.0
Sans pack **2490 F**
Avec pack **2990 F**

Disque dur	sans Pack	avec Pack
40 Mo	3590 F	3990 F
80 Mo	3990 F	4390 F
120 Mo	4390 F	4790 F

DIVERS

Souris mécanique	160 F
Souris optique	350 F
Trackball	390 F
Crayon-souris	310 F
Multistart 500+	280 F
Multistart 600	350 F
Commutateur Sours/Joy	200 F
Alimentation A 500	450 F
Câble Péritel	100 F
Câble Midi	80 F
Câble Nul Modern	100 F
Câble Minitel	100 F
Câble disque dur	100 F
Câble imprimante	100 F
Boite de rangement 75 disquettes	100 F
Boite de rangement 100 disquettes	150 F

CARTES ACCELERATRICES

Carte A1230 TURBO 2 avec co-pro optionnel
+ ext Ram 32 bits
+ port controleur SCSI

40 MHz + 4 Mo	4790 F
50 MHz + 4 Mo	6490 F

LECTEURS 3" 1/2

Externe A 500/600/1200	490 F
Externe + Blitz + Antivirus	690 F
Externe HD pour A1200 1,76 Mo	1190 F
Interne A 500	490 F
Interne A 2000	590 F
Interne A 4000	NC

MONITEURS

1085S	1290 F
1084S	1590 F
1942	3290 F
SVGA 14'	1890 F

VIDEO

GENLOCK	
G LOCK	3390 F
GST 40 a	2290 F
GST Gold ASF	3690 F
GST Gold Pro	6690 F
DIGITALISATEURS	
V LAB-1200	3490 F
VIDI AMIGA 12	1190 F
DCTV	1990 F

DISQUES DURS

Disque dur 2" 1/2 livré avec vis câble-notice-disquette d'installation

40 Mo 2" 1/2 IDE	1290 F
80 Mo 2" 1/2 IDE	1690 F
120 Mo 2" 1/2 IDE	2190 F

OVERDRIVE
Disque durexterne 3" 1/2
sur port PCMCIA

Overdrive 3" 1/2 40 Mo	1590 F
Overdrive 3" 1/2 130 Mo	2290 F
Overdrive 3" 1/2 245 Mo	2890 F

EXTENSIONS

2 Mo 16 bits PCMCIA	900 F
4 Mo 16 bits PCMCIA	1590 F
PC 1208 1 Mo 32 bits extensible	1290 F
à 8 Mo + horloge + support co-pro	
PC 1208 2 Mo 32 bits extensible	1690 F
PC 1208 4 Mo 32 bits extensible	1990 F
PC 1208 8 Mo 32 bits extensible	NC

SON

Digital Sound Studio Plus	990 F
Home Music Kit	340 F
Interface Midi	390 F
Megamix Master	350 F
Simple Link	790 F
Virtual Synth	1290 F

GRAPHIQUE

Scanner 64 T Gris	990 F
Scanner 256 T Gris	1590 F
Scanner Couleur	NC
Tablette graphique 6T906	2990 F

IMPRIMANTES

Fournie avec câble parallèle

STAR LC 100 C	1490 F
STAR LC 24-100	1990 F
STAR LC 24-200 C	3290 F
STAR SJ 144	4390 F
CANON BJ 10 SX	1790 F
HP Deskjet 510	2190 F
HP Deskjet 550 C	4290 F
HP Laser JET 4L	4950 F

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3" 1/2 DF DD	3,60 F	3,30 F	3,00 F	2,80 F
3" 1/2 DF HD	5,90 F	5,40 F	5,00 F	4,60 F

PC

PC 386 & 486

CONFIGURATION

- 2 Mo de RAM
- 2 ports série • 1 port joystick
- Souris compatible Microsoft
- Boîtier mini tour ou Desktop
- Carte vidéo SVGA 512 Ko
- Disque dur 130 Mo
- 1 port parallèle
- Clavier AZERTY 102 touches
- 1 lecteur HD 3" 1/2 ou 5" 1/4
- Ecran SVGA 0,28 14" couleur

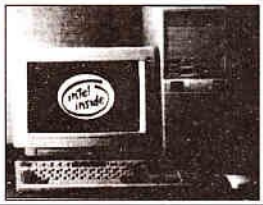
OPTIONS

DISQUES DURS

130 Mo	+200 F
170 Mo	+350 F
246 Mo	+600 F
340 Mo	+1050 F

CARTES VIDEO

512 Ko ext	+80 F
1 Mo	+180 F
1 Mo accel	+550 F
SIRUS VLB	+600 F



Pour les 486 Carte mère VESA Loc
bus 2 slots 32 bits CPU INTEL
256 Ko de cache.
Pour les 386 CPU AMD
128 Ko de cache.

386 SX 40	5400 F
386 DX 40	5800 F
486 SX 33	6700 F
486 DX 33	7800 F
486 DX 40 AMD	7800 F
486 DX 50	9000 F
486 DX2 66	9500 F

DISQUES DURS IDE

40 Mo	850 F
80 Mo	1200 F
105 Mo	1300 F
120 Mo	1400 F
130 Mo	1450 F
170 Mo	1600 F
210 Mo	1700 F
245 Mo	1800 F
340 Mo	2370 F

CARTES VIDEO

SVGA 512 Ko	300
SVGA 1 Mo	450
SVGA accel	550
Local Bus 1 Mo	800
Fahrenheit S3	1790

CARTES MERES

386 SX 33	600
386 SX 40	700
386 DX 40	1000
486 VL DX 33	3400
486 VL DX 40	3400
486 VL DX 50	4900
486 VL DX266	5400

LECTEURS

5 1/4 HD	360 F
3 1/2 HD	290 F
3 1/2 2.88 Mo	800 F
Cd Rom IDE DB VITESSE	1650 F

BOITIER

Mini tour	330 F
Mini tour led	430 F
Moyen tour led	480 F
Grand tour led	740 F

CARTES SONORE

Sound blaster pro	790
Sound blaster 16	1190
Sound blaster 16 ASP	1650
Sound blaster 16 MCD	1590

LES PLUS D'AMIE

- **Garantie pièce et main d'oeuvre**
- **Crédit gratuit 4 mois***
- **Reprise de votre ancien ordinateur****
- **Remise pour tout achats group**

* après acceptation du dossier
** pour tout achat supérieur à 4000 F

Prix révisables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractue

A RETOURNER A :
AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom.....Prénom.....
Adresse .....
Code postal.....Ville .....
Mon ordinateur ou ma console .....
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

Designation	Quantité	Prix	Montant
Frais d'envoi			
TOTAL			

Poste 60 F/Transporteur 100 F par colis/CR 80 F en sus Logiciel 30 F
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE
Date d'expiration |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date Signature
ou commande sur papier libre

À NOTER SUR VOTRE AGENDA

• Imagina 94 : salon de l'image de synthèse, du 16 au 18 février à Monte-Carlo. Pour tous renseignements, composez le 36 68 31 13.

• It Forum : salon professionnel sur les PC et l'entreprise, le multimédia, les systèmes Unix, les réseaux... En tout : 25 000 mètres carrés avec plus de 500 exposants... Du 8 au 11 février 1994, Porte de Versailles, hall 1. Pour tous renseignements, contacter Blenheim Informatique & Communication au 47 56 50 00.

• XXXIIIe Salon international du jouet : tous les jouets de l'année 93 et toutes les prochaines sorties des plus grands du jouet (Ideal Loisir, Mattel...). Parc des expositions de Paris Nord, Villepinte, de 9 h à 18 h 30. Pour plus de renseignements, tapez 3614 VISITEXPO sur Minitel ou VISIT FRANCE, service salons au 15-17, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. Fax : 47 65 63 33.

• XXIe Salon international de la bande dessinée : toutes les nouveautés en matière de BD, avec cette année encore des innovations intéressantes, la présence de nombreux dessinateurs, des conférences, des concours... Du 27 au 30 janvier 1994 (121, Route de Bordeaux, 16000 Angoulême). Pour plus d'informations, tapez 3615 BDANGOULEME.

•JETAI 94 : Salon européen des techniques avancées Informatiques pour les étudiants, ingénieurs et professionnels (spécial images de synthèse, infographie...). Du 24 au 28 mars 1994. Infos : 2, rue Charles Camichel 31071 Toulouse Cedex. (Tél./Fax : 61 58 83 11 ou 61 58 82 09).

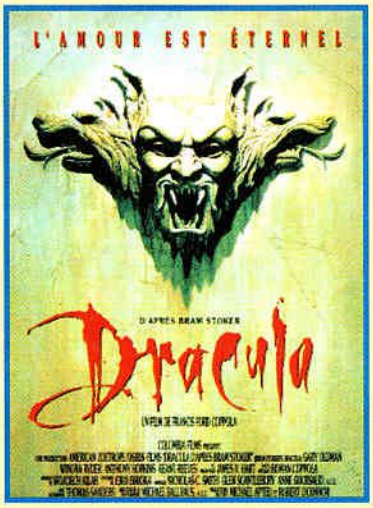
PROGRAMMEURS DU MONDE ENTIER, UNISSEZ-VOUS !

Les associations qui regroupent les développeurs indépendants de jeux ne sont pas légion. Mise à part l'APAALL (Association de protection des auteurs et des artistes de logiciels ludiques, plutôt concernée par les problèmes de droits et de contrats) et l'AII (Association des indépendants de l'informatique, qui s'adresse plus aux professionnels), c'est un peu Waterloo morne plaine ! Twinface, créée en mai 92, est bien décidé à relever le défi. Elle propose aux programmeurs, graphistes, musiciens... du monde ludique de se regrouper. Il ne s'agit pas de fédérer seulement des talents, mais aussi de leur offrir des aides (conseils, droits, prix réduits sur du matériel, etc.), l'occasion de rencontrer des gens pour développer un projet, de trouver un éditeur susceptible de distribuer un programme, etc. De plus, Twinface s'est lancé dans des développements de produits inédits, sur PC et Amiga dans un premier temps. Le désir de passer très rapidement sur de nouvelles plates-formes (multimédia) est d'ores et déjà une certitude. Si vous voulez plus de renseignements ou tout simplement adhérer à cette association, contactez Twinface : 5, rue de Taillet, 66100 Perpignan. Téléphone : 68 66 89 45.

VAMPIRISEZ VOTRE MAGNÉTOSCOPE !

DRACULA DE COPPOLA • GAUMONT COLUMBIA TRISTAR • LOCATION

Avant le *Dracula* de Francis Ford Coppola, on avait surtout de vieux films en noir et blanc simplistes et peu réalistes qui passent régulièrement à la télé. Maintenant, quand on pense à Dracula on pense Coppola. Son *Dracula*, c'est du concret : un vrai vampire assoiffé de sang (le magnifique Keanu Reeves) doublé d'un romantique amoureux pour l'éternité. L'atmosphère du film est « érotiquement » envoûtante, les acteurs (Anthony Hopkins, Winona Ryder) sont parfaits ; les costumes, les décors et les effets spéciaux sont superbes. Coppola a réalisé un film éclatant qui, pour un peu, nous donnerait des cauchemars « draculesques » toutes les nuits ! À ce sujet, il semble que la version CD-Rom PC de Dracula, en cours de développement chez Psygnosis, ait été plus ou moins abandonnée. La version Mega CD reste en course, tout comme les versions PC (déjà sortie) et Amiga (prévue pour très bientôt). ■ AKD



L'EAU À LA BOUCHE

PIERRE LE CHEF MINDSCAPE • AMIGA • MARS

Française, Français ! La gastronomie française méritait bien un jeu d'arcade. Voici donc un chef cuisinier renommé (Pierre ?) lancé dans une lutte alimentaire contre son ennemi de toujours Le Chef Noir, un sinistre individu tout de noir vêtu ! Notre brave cuistot doit sauver les plats et les spécialités gastronomiques de six pays différents. À travers 48 niveaux tous plus délirants les uns que les autres, ce chef à la toque blanche frénétique doit se débarrasser des insectes, des virus et des autres dangers qui menacent la nourriture ! Depuis Burger Time, on ne nous avait pas donné l'eau à la bouche avec ce genre de produits gargantuesques !

LA CD32 EN PACK

Commodore a une initiative intéressante : elle propose pour moins de 2 800 francs un pack comprenant la console laser CD32 avec quatre jeux. Oscar, de Flair Software est un superbe jeu d'arcade tandis que Wing Commander reprend la célèbre simulation spatiale d'Origin sur PC en l'adaptant avec réussite. Diggers est un jeu de stratégie très agréable de Millennium alors que Dangerous Street est une pale imitation de Street Fighter II ! ■

AU-DESSOUS DE TOUT SOUPÇON...

INNOCENT UNTIL CAUGHT • PSYGNOSIS • AMIGA • DISPONIBLE

Même si elle a un peu tardé, voici la version entièrement en français du premier jeu d'aventure de chez Psygnosis. Cela valait le coup d'attendre ! Comme le laisse supposer le titre, vous commencez l'aventure dans une situation très délicate : vous êtes en effet soupçonné de toutes parts d'exactions plutôt incroyables ! Reprenant un vieux thème de science-fiction pour un scénario complètement dingue, vous évoluez dans des endroits assez bizarres qui sont peuplés de gens non moins étranges. Bref, c'est une aventure délirante très bien rendue par la traduction française. Un des tous meilleurs jeux d'aventure de la fin d'année 93 de l'avis de tous ceux de la rédaction!

LES MERVEILLES DU MONDE EN PHOTO CD

La Fnac distribue les quatres premiers titres d'une collection complète de Photo CD Kodak dédiés aux sites du patrimoine mondial. Les collaborateurs du projet ne sont autres que la Fondation La Caïxa, les éditions Tribun, Kodak et l'Unesco. Quand on sait que plus de 376 sites sont déjà répertoriés par l'Unesco, on imagine les possibilités offertes par ce genre de produit culturel. Sur chacun des CD au format Photo CD (lisible aussi sur CD-I), vous disposez non seulement de près de 300 photos magnifiques, mais aussi de textes, d'une interface interactive et de près de vingt minutes de commentaires digitalisés ! Son prix : moins de 200 francs ! De quoi découvrir toutes les merveilles du monde ! ■

LES JEUX VIDÉO SONT-ILS PERVERS ?

Le Congrès américain s'est lancé dans une enquête approfondie sur l'influence éventuellement néfaste des jeux vidéo sur les enfants. Anticipant cette démarche, les gros constructeurs et de nombreux éditeurs envisagent déjà de sérieux changements dans la classification et la prévention de la clientèle sur les jeux dont les scènes sont susceptibles de choquer les plus jeunes. L'année 94 devrait enfin voir apparaître les premiers textes de loi un peu plus précis dans le domaine des jeux vidéo, notamment au regard des scènes de sexe et de violence.

BIENTOT VOUS POURREZ VOUS PASSIONNER POUR LE NOUVEAU SIM CITY

DISPONIBLE SUR PC ET MAC

SIM CITY 2000™
THE ULTIMATE CITY SIMULATOR

18-20 St John St. London EC1M 4AY.
071-490 2333.

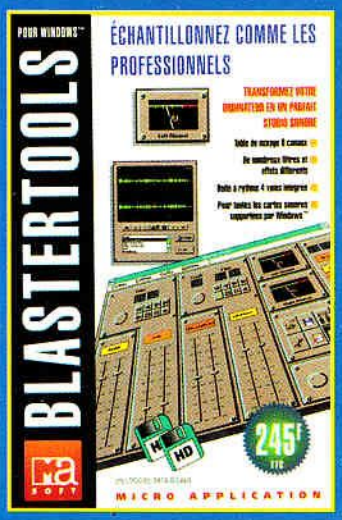
MAXIS

© 1993 Sim-Business. All rights reserved. SimCity 2000 is a trademark and Maxis is a registered trademark of Sim-Business. All other trademarks or registered trademarks are the properties of their respective owners.

BLASTERTOOLS

BLASTER TOOLS • MICRO APPLICATIONS • PC

Les musiciens, amateurs ou non, apprécieront sûrement la sortie de ce soft de mixage et d'échantillonnage pour PC qui coûte moins de 250 francs. Compatible



avec la plupart des cartes sons compatibles Windows du marché, Blastertools vous donnera l'occasion de mixer des sons existants ou d'en créer de nouveaux, grâce à des effets numériques ou des filtres.

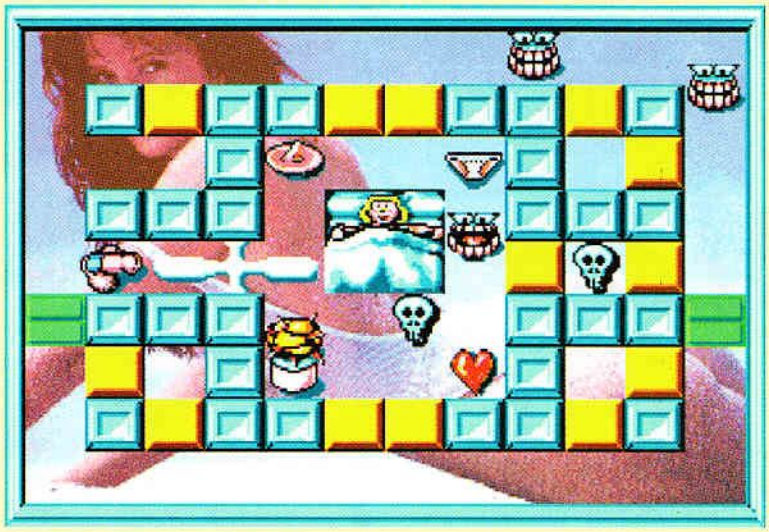
VMF ENTRE EN JEU

Virtual Media France est le nom d'une compagnie dont vous allez rapidement entendre parler. Première initiative dans le domaine ludique, elle reprend officiellement la distribution de tous les titres de la compagnie américaine Reactor. Concrètement, cela signifie dans un premier temps que la version CD-Rom PC française de Spaceship Warlock sortira en février. C'est le hit qui lança le marché du CD-Rom Mac des jeux. Autres conséquences de cet accord : la sortie, courant 94, de Screaming Metals, Donna Matrix et Virtual Valerie 2 !

UNE BOMB'X EN VENTE LIBRE

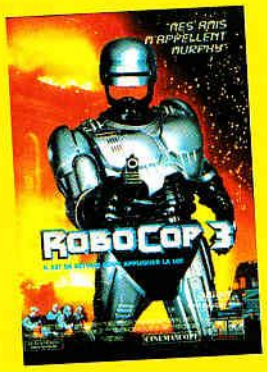
BOMB'X • MEDIAGOGO • AM, PC, ST, MAC • FÉVRIER

Voici une initiative intéressante avec pour moins de 70 francs : un mag-disquette qui vous propose un jeu d'arcade complet, Bomb'X. Un jeu qui ressemble à bomberman, mais en version sexy (cf. dossier Sexe et Jeux Vidéo dans *Génération 4* n° 61). Il suffit d'aller chez votre marchand de journaux pour vous le procurer ou de le commander (cf. p 23). De un à quatre joueurs peuvent jouer en même temps. Chacun dirige un personnage, au look reconnaissable, dans sa quête insatiable de la gente féminine. Vous verrez de temps en temps apparaître des bonus ou des malus, mais il faudra faire surtout très attention à divers virus très agressifs... à moins d'être protégé par un préservatif bien entendu. Contrairement à Bomberman, vous ne pouvez pas laisser de bombes pour détruire un bloc et ce qui se trouve aux alentours. À la place, vous pouvez tirer une salve liquide qui aura à peu près le même effet. À noter aussi la présence d'une autre phase, réservée aux deux meilleurs des quatre joueurs, pour un nouveau défi assez redoutable. Le jeu à deux, trois et surtout quatre est alors génial... ■



ROBOCOP N'A PAS CHANGÉ

ROBOCOP III DE FRED DEKKER • GAUMONT COLUMBIA TRISTAR • LOCATION

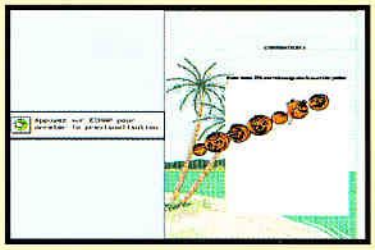


Retrouvez le superflic de choc dans le troisième volet de ses aventures. Souvenez-vous : nous vous l'avions présenté lors de sa sortie en salle en vous révélant l'incroyable : Robocop vole et retrouve une partie de son âme perdue ! Ocean en avait d'ailleurs profité pour sortir un jeu En dehors de cela, Robocop est le même. Il fait encore régner la justice à tout prix et se bat toujours contre les méchants. Effets spéciaux, action non-stop et un brin d'humour sont au menu de ce film d'action rondement mené. AKD

LE GRAND RETOUR DE PRINTSHOP DELUXE

PRINTSHOP DELUXE • BRODERBUND/EA • MAC/PC • DISPONIBLE

Bon, c'est vrai, on est tous passionné de jeux vidéo. Cependant, rien ne nous empêche de temps en temps de nous amuser avec des utilitaires, surtout lorsqu'ils sont aussi bien réaliser que Printshop Deluxe, en version française qui plus est ! Cet outil est idéal pour réaliser ses cartes de vœux, ses calendriers, ses affiches ou ses banderoles... Il suffit de se promener à travers divers menus pour réaliser en quelques minutes des créations originales assez réussies. De nombreux fonds, dessins et exemples sont fournis avec le produit : ces éléments permettent de réaliser facilement un calendrier par exemple. Il est également très facile de placer des graphiques ou du texte, de les déformer, de les colorier... Les plus difficiles pourront même inclure leurs propres dessins ou digitalisations. Sans imprimante, l'intérêt de ce programme tombe sous la barre du zéro absolu sinon, c'est carrément génial ! ■



UNE NOUVELLE AVENTURE LUCASARTS™ TIRÉE DE LA BD DE STEVE PURCELL

"Tout simplement le meilleur jeu d'aventure de l'univers, bourré d'humour et d'originalité (...) La version française est plus que bienvenue. D'autant plus que les subtilités ont été particulièrement bien respectées et adaptées à notre culture locale".

Joystick - 95% Megastar

"Le scénario est complètement dingue et les endroits à visiter burlesques".

Génération 4 - 90%

Tilt - 94%

"Fou, ce jeu est fou !"
"Ce jeu mêle un scénario hilarant, des graphismes excellents, de très nombreuses animations de style "cartoon", d'excellentes musiques, une ergonomie simple et efficace ! "

PC Loisirs - 18/20

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois

Version française intégrale disponible sur PC 3.5 (introduction parlée + textes écran). Bientôt disponible sur CD Rom PC.

Sam & Max Hit the Road game © 1993 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Sam & Max is a trademark of Steve Purcell. The LucasArts logo is a registered service mark of LucasArts Entertainment Company. LucasArts is a trademark of LucasArts Entertainment Company.

Jouez et gagnez

le top pour vos micros, DES LECTEURS CD ROM DES PACKS MULTIMÉDIA VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR CD, PC, AG

36 68 22 24

TÉLÉPHONEZ VITE AU

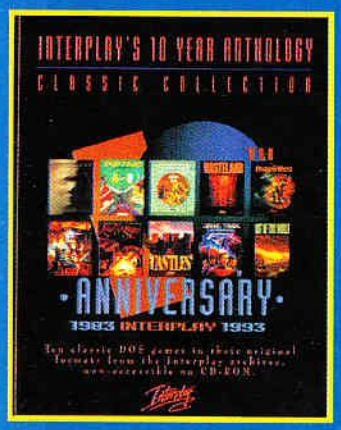
36 68 22 24

2Fr19 par minute

DIX ANS DE JEUX SUR UNE COMPILATION !

COMPILATION CD • INTERPLAY • CD-ROM PC • FÉVRIER

Pour fêter dignement ses 10 ans, Interplay propose à tous les possesseurs de CD-Rom PC une compilation souvenir qui contient au total dix programmes, plus ou moins anciens, pour un peu moins de 500 francs. Au menu, le premier volet de Lord of the Rings, Another World, Star Treck : 25e anniversaire, Battle Chess...



ERRATA EN SÉRIE

• PAGE 64 N° 62 :
sur le test de Sam & Max, la note est un 90 % ! Voici d'ailleurs le Gen d'Or, malencontreusement oublié sur le test !

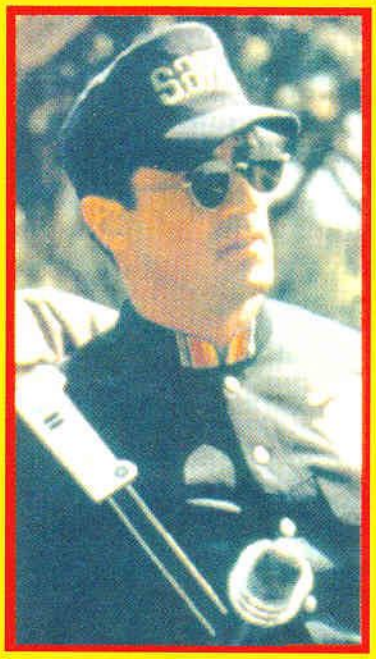
• PAGE 127 N° 62 :
la photo d'introduction du dossier Cyberculture, ainsi que celles de la page 132 étaient copyright Cavanagh/Shyman ! Qu'on se le dise !

UN FILM DÉTONNANT

DEMOLITION MAN DE MARCO BRAMBILLA • SORTIE LE 2 FÉVRIER

Démolition Man est détonnant... et étonnant. C'est une sorte de croisement entre Le Prisonnier, Star Trek et les habituels films d'action de Stallone. Ce curieux mélange est en plus bourré d'humour. Imaginez un Stallone débarquant en 2032 dans un monde pacifiste, où les habitants de San Angeles (pour Santa Barbara, San Diego et Los Angeles) sont surveillés en permanence par un ordinateur (qui se déclenche au moindre gros mot !) où tout est automatisé et dont les tubes du top 50 sont des airs de pub sirupeux à souhait.

Stallone est John Spartan, un sergent de police de Los Angeles en 1996. La ville est alors à feu et à sang. Un psychopathe, Phoenix (Wesley Snipes) est recherché par la police. Grâce à son courage et à sa détermination Spartan, alias Demolition Man, réussit à le capturer au prix de la vie de trente otages. Accusé d'homicide, il est condamné au Cryo Pénitencier, c'est-à-dire qu'on le congèle pour soixante-dix ans ! Jusque-là tout est normal. Le début est plein d'action, de cascades et de violence. Là où le film surprend, c'est quand Spartan est décongelé pour rechercher Phoenix qui s'est évadé du Cryo Pénitencier. Le décalage entre les brutales années 90 et les années 2032, d'une redoutable niaiserie, est absolument fascinant. Stallone en joue avec talent : il n'oublie pas de se moquer de lui-même et de son éternel rival, le beau Schwartzie. Bref, Stallone ne déçoit pas, loin de là. De plus Wesley Snipes est surprenant dans son rôle de psychopathe délirant (aux yeux vairons et aux cheveux décolorés !). Demolition Man n'est pas filmé d'une manière particulièrement neuve mais l'univers est génial et l'action bien présente. Un film à ne pas rater, sous peine de Cryo Pénitencier ! ■



AKD

STALLONE JOUE LE JEU !

DEMOLITION MAN • VIRGIN • 3DO • JUILLET/AOÛT

En signant les droits de *Demolition Man*, Virgin voulait créer un événement. Lorsque la compagnie avait annoncé qu'elle allait tourner avec les acteurs Stallone et Snipes pour les besoins du jeu, l'ensemble de la profession s'était insurgé en criant à l'arnaque. « Un acteur pour jouer dans un jeu ? Ce n'est pas possible avant l'an 2000 ! » avait même ajouté le patron d'une importante compagnie.

Toutefois, j'ai eu la chance de découvrir le jeu et je peux vous assurer que c'est en effet une grande première dans l'histoire du jeu vidéo. Sa structure est en effet très proche de celle du film. Ainsi, les quatre premières minutes en reprennent le début : Stallone, à bord d'un hélicoptère, survole un Los Angeles futuriste et très noir. Au-dessus d'un entrepôt, il fait un saut à l'élastique pour le rejoindre. Jusque là, tout est en Digital Video... bref, c'est le film. Au moment de tomber sur le toit, il fait un roulé-boulé, se relève et brandit son arme vers le joueur. Cette scène, tournée spécifiquement pour le jeu, a été filmée par Virgin sur un fond vert, ce qui permet de remplacer ensuite ce fond par une image de synthèse du décor. On passe ainsi du film au jeu. Immédiatement après, vous voyez ce qu'observe Stallone. Vous êtes maintenant aux commandes du héros et c'est à vous de flinguer tous les terroristes qui sont sur le toit. Vous en tuez deux ou trois, puis on revient en caméra extérieure : Stalonne court sur le toit. Ce rythme soutenu, d'extraits du film, de scènes de transition et de jeu type Operation Wolf, fait de *Demolition Man* le premier véritable film interactif. Stallone s'est formidablement bien prêté au jeu : il a effectué tous les mouvements nécessaires pour plonger le joueur dans l'action pendant plus de deux jours de tournage. Un grand moment, que vous vivrez sur 3DO à partir de l'été. ■

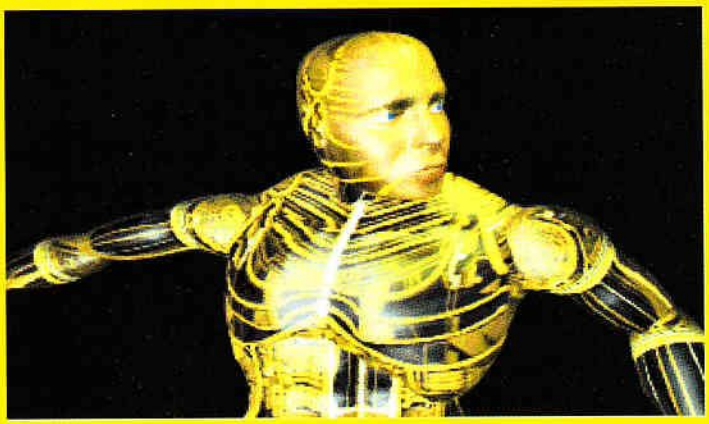
IMPRESSIONS SUR LA TROISIÈME BRÈCHE

BREACH 3 • IMPRESSIONS • AMIGA/PC • MARS

Les passionnés de jeux de stratégie et de rôle connaissent sûrement cette saga de Breach, que l'on doit à Omnitrend et Impressions. Vous y dirigez une équipe de marines, partie en intervention sur divers points chauds dans un monde futuriste. Chaque personnage possède des points d'actions qui lui permettent à son tour de jeu de bouger, de lancer une grenade, d'éviter une attaque... Avec une représentation en 3D vue du dessus, Breach 3 offre surtout une interface plus conviviale que ses prédecesseurs. ■

LES PELOUSES FRANÇAISES SONT MENACÉES

LAWNMOWERMAN • SALES CURVE • CD-ROM PC • FÉVRIER



Basé sur le film *The Lawnmowerman* (*Le Cobaye* en français, même si la traduction littérale devrait être *Le Tondeur de gazon*), le jeu d'action du même nom doit sortir courant février. La version que nous pourrons testée arrivant seulement quelques jours après le bouclage du magazine (Ô rage, Ô désespoir, Ô retard ennemi...). Alors, on vous fait baver une dernière fois et le mois prochain, on vous dit tout et on ne vous cache rien ! ■

Bomb.X

Nouveau et chaud ! En kiosque.

Disponible chez votre marchand de journaux

69 F évidemment

ou par correspondance passez simplement commande avec le bon ci-dessous :

MEDIAGOGO
210 rue du faubourg Saint Martin
75010 Paris

GEN4 63

- ❑ Sexy PC avec Bomb'X — 69 F (port compris)
- ❑ Sexy Amiga avec Bomb'X — 69 F (port compris)
- ❑ Sexy ST avec Bomb'X — 69 F (port compris)

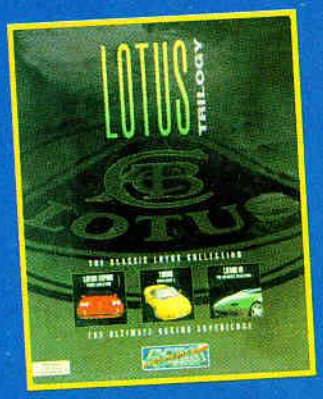
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Cp : ..... Ville : .....

Joignez votre règlement (CCP, Chèque Bancaire ou Mandat) à l'ordre de MEDIAGOGO — Signature : .....

UN PARFUM DE LOTUS

LOTUS TRILOGY • GREMLIN • AMIGA • DISPONIBLE

Tout le monde connaît au moins un des trois épisodes de Lotus. Ce jeu de course de voitures sportives a été édité sur de nombreux supports par



Gremlin au cours des quatre dernières années. Profitant des fêtes et de la nouvelle année, voici une compilation qui regroupe les trois volets de la saga Lotus pour ceux qui aiment la vitesse, les sensations fortes et les jeux réussis.

ERRATA EN SÉRIE

• PAGE 178 N° 62 :
curieusement, ce sont toujours les mêmes qui picolent et qui racontent n'importe quoi ! Dans le test exclusif de Megarace, Yann, grand buveur breton devant l'Éternel, a omis de préciser que le jeu, bien que développé par Uptown et Cryo, est un produit Mindscape ! En outre, il ne sortira que fin février !

• PAGE 97 N° 62 :
l'alcool ingurgité par certains testeurs le mois dernier leur a un peu troublé l'esprit. Résultat, sur le test d'Incredible Toons, il ne faut pas lire Mindscape mais Dynamix dans le pavé de notes. Yann nous a soutenu que le Calvados n'était pas un alcool fort, on a du mal à le croire !

CHAUSSEZ VOS SKIS !

SUPERSKI 3 • MICROIDS • PC • MARS

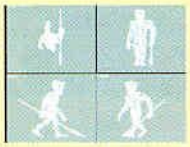
Les Jeux olympiques d'hiver donnent des idées aux développeurs de jeux pour nous apporter un peu de fraicheur avec des jeux multisports, le plus souvent assez drôles à plusieurs. Poussons donc un joyeux cocorico avec Superski 3, le nouveau programme de Microids qui nous offrira très prochainement huit épreuves assez classiques : slalom géant, descente, saut à ski, bobsleigh... L'originalité du soft vient de la réalisation avec des surfaces texturées, des effets de zoom et des mouvements de caméras, mais aussi des options pour configurer le jeu de telle façon qu'il fonctionne aussi bien sur un 386 SX que sur un 486 DX. Pour l'instant, seuls les moteurs et les algorithmes pour les animations sont définitifs.

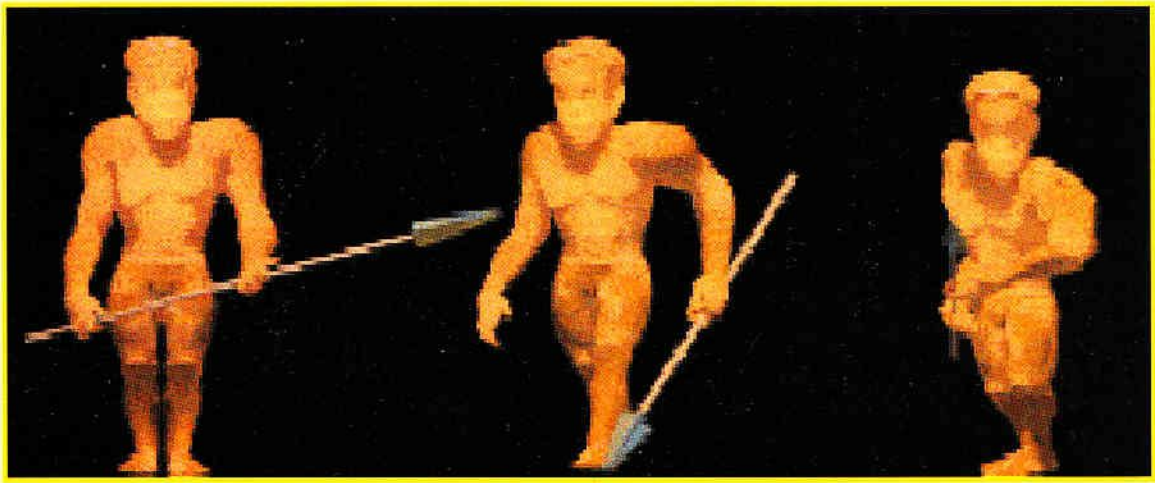
Les graphistes sont en plein rush pour avancer les sprites, les décors, les textures... ■

ON A RETROUVÉ LA TRACE DE ROBINSON CRUSOË

ROBINSON'S REQUIEM • SILMARILS • PC • MARS

Alors qu'Ishar 3 avance à grands pas chez Silmarils sur Amiga, PC et ST, c'est surtout Robinson's Requiem qui s'annonce pour le mois de mars. Qui n'a jamais rêvé de faire naufrage sur une île peuplée de beautés indigènes désireuses de mieux connaître la civilisation et d'être son seul représentant disponible ? Malheureusement pour vous, le Robinson's Requiem est plutôt un jeu d'aventure et de survie. Il vous fera bien vite oublier ces douces illusions. Développé sur PC, c'est aussi le premier projet de Silmarils à être annoncé sur 3DO ! On retrouve l'interface propre à la série Ishar, mais la réalisation est largement améliorée. Premièrement, les créatures sont toutes modélisées sous un utilitaire du genre 3D Studio. Cela donne des animations et une impression de réalisme qui manquaient au jeu déjà cité. Les paysages ont également été élaborés via un système de calcul fractal qui offre un relief et une présence qui devraient apporter un sérieux plus à ce genre de jeu. ■





Donnez à votre CD-ROM ce qu'il attendait:

IRON HELIX

UNE AVENTURE DE SCIENCE-FICTION CONÇUE EXCLUSIVEMENT POUR CD-ROM

Un vaisseau renégat se dirige droit sur une planète fortement peuplée. Dans 90 minutes, ce sera la destruction totale. A son bord, se trouve un type de virus mortel. Nom de code: Iron Helix.

Un robot Défenseur parcourt les couloirs et les cabines du vaisseau Jeremiah Obrian. Iron Helix, le virus, a modifié l'ADN des membres d'équipage, les rendant méconnaissables pour le Défenseur. Il les a ensuite détruits avec une efficacité digne d'un robot.

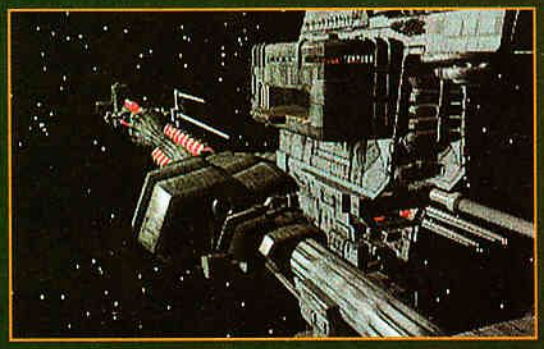
Vous devez manœuvrer une sonde scientifique pour avoir accès aux systèmes contrôlés par l'ordinateur et empêcher le vaisseau de poursuivre son itinéraire meurtrier. Mais le Défenseur poursuivra la sonde, car il la considère comme une menace ennemie.

LAISSEZ VOTRE CD-ROM COMBATTRE LE VIRUS:

IRON HELIX

- Graphismes cinématiques en 3-D où évoluent de vrais acteurs, avec des voix entièrement digitalisées
- Bande sonore envoûtante digne d'un film
- Interface interactive pointer-et-cliquer, facile à utiliser
- Action rapide en temps réel sans délais de chargement
- La pointe de la technologie sur CD-ROM

Disponible sur PC CD-ROM (avec Windows) et Mac CD-ROM.



MICROPROSE

MICROPROSE LTD, THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY, RU

94%
GEN4
DÉCEMBRE 93
PC CD-ROM

GRAND JEU CONCOURS

GAGNEZ

1er prix : Un téléviseur SONY PAL/SECAM portable 37cm télécommande

2e prix : Un pack lecteur CD-ROM SONY avec enceintes actives

3e prix : Un lecteur CD portable SONY

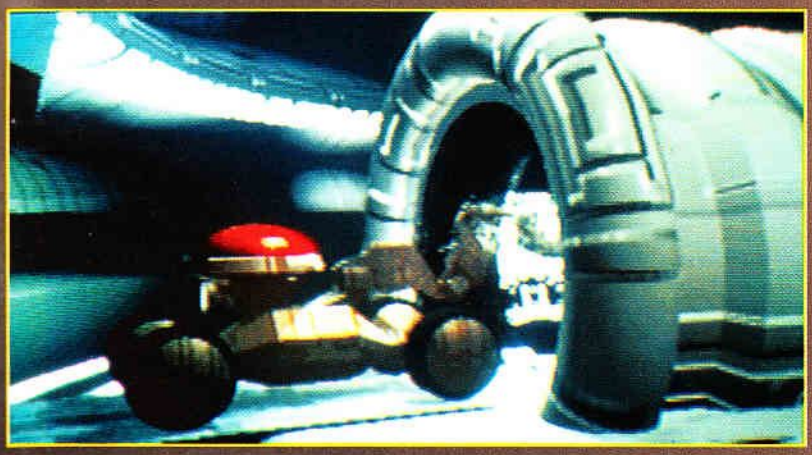
4e prix : Un Walkman SONY cassette

5e prix : Une radio FM SONY

6e au 15e prix :
Un jeu Psygnosis

16e au 50e prix :
Un T-shirt MICROCOSM

MICROCOSM



LES QUESTIONS

1) L'action de Microcosm se déroule :
A- Dans le corps humain
B- Dans l'espace
C- Dans un microprocesseur

2) Microcosm est :
A- Un jeu d'aventure
B- Un jeu d'action
C- Un jeu de rôle

3) Quel animal est représenté dans le logo Psygnosis ?
A- Une chouette
B- Un lemming
C- Un albatros

EXTRAITS DU REGLEMENT:

Article 1
GENERATION 4, Psygnosis et Boulanger organisent un grand Jeu Concours jusqu'au 15 mars 1994 à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

Article 2
Ce concours est gratuit et ne comporte pas d'obligation d'achat.

Article 3
Les réponses peuvent être renvoyées sur un bulletin de participation disponible dans GENERATION 4 ou sur simple carte postale. Des bulletins de participation sont également disponibles dans les magasins Boulanger (sauf Mons-en-Baroeuil, Lille et Saint-André).

Article 4
Une seule participation par personne sera acceptée. Aucune participation des membres des sociétés PSYGNOSIS, PRESSIMAGE, BOULANGER, NRJ ne sera autorisée.

Article 5
Un tirage au sort désignera le ou les gagnants parmi les bulletins mentionnant la bonne réponse.

Article 7
Le fait de participer implique l'acceptation du présent règlement déposé chez Psygnosis, 11 rue Bailly, 92200 Neuilly-sur-Seine et disponible dans tous les magasins BOULANGER. Le règlement sera adressé à toute personne le demandant (timbre remboursé sur demande).

PSYGNOSIS

GENERATION 4

BOULANGER
Vous ne le regretterez jamais
Liste des magasins Boulanger sur le 3615 Boulanger

Bulletin de participation à retourner avant le 15 mars 1994 à Gen 4, Concours Microcosm, 5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex

NOM :
Prénom :
Adresse :
Ordinateur :
Question 1 ...
Question 2 ...
Question 3 ...

La Digital Video à

Depuis qu'on vous parle de la Digital Video, vous vous demandez certainement ce que signifient les sigles FMV et MPEG qui peuvent surgir au détour d'une page de Génération 4... Non, ce n'est pas un langage codé ! Il s'agit d'un nouveau standard mondial de gestion des images numériques. Alors, aujourd'hui on vous dit tout en long, en large et en travers... Ainsi, vous ne pourrez plus jouer les étonnés et prétendre qu'on ne vous avait pas prévenu !

Dossier réalisé par Olivier Canou

Le jeu vidéo exige des graphismes somptueux. La qualité de ces derniers dépend de différents facteurs : la beauté du dessin, la taille de celui-ci par rapport à celle de l'écran, le nombre de couleurs, la définition de l'image et la qualité de l'animation lorsqu'on a la chance d'en avoir. Malheureusement, si on a l'un de ces facteurs c'est assez souvent au détriment des autres... L'idéal serait bien sûr d'obtenir ces avantages en même temps. La solution passe alors par ce qu'on appelle le FMV, c'est-à-dire le Full Motion Video. Mot à mot, cela pourrait signifier Vidéo animée plein écran. En d'autres termes, c'est une image d'une qualité comparable à celle de la télévision, avec le même mouvement et la même surface d'écran. À cela, Le Teignard pourrait répondre : « Y a pas de quoi en faire une pendule... Après tout, la télé fait ça depuis plusieurs dizaines d'années sans nous prendre la tête. Tu commences à nous saouler avec ton charabia. Si ça continue, je retourne lire les tests... » Après une bonne baffe au Teignard, je dirai que ce que vous voyez à la télé n'a pas grand chose à voir avec ce que vous avez sur un ordinateur ou une console, tout du moins quant à la technique.

Tous les avantages de la télé sans la télé, le son CD en prime !

Sur la télé, ce que vous voyez est amené soit par un faisceau (hertzien), soit par un magnétoscope. Dans les deux cas, ce que vous recevez vient d'un système analogique. Par contre, l'ordinateur ou la console vous propose une image numérique. En fait, il existe autant de différences entre ces deux systèmes qu'entre le disque vinyle 33 tours et le CD audio laser. Le problème qui se pose avec le numérique, c'est qu'il nécessite la lecture et la restitution d'une masse colossale de données en un temps minimum. Prenons un exemple : techniquement, une image est définie par le nombre de points qui la compose ainsi que par le nombre de couleurs qu'elle peut supporter. Le principe est le suivant : une image digitale est codée sur un certain nombre de bits, l'entité de base de communication d'une console ou d'un ordinateur. Un bit a deux valeurs : 0 ou 1. Si l'image n'a que

La cartouche atteint un taux de compression de 140:1 et le processeur est un monstre traitant 400 MIPS. Un record

la portée de tous

Le CD-I de Philips est la première machine sur laquelle le standart est disponible.

deux couleurs (noir et blanc), chaque bit gère un point de l'image (0 pour noir ; 1 pour blanc). Si la résolution est de 280 x 384, c'est-à-dire si chacune des 384 lignes est composée de 280 points, cela représente donc 107 520 bits (280 x 384). Maintenant, si chaque point peut avoir une gamme de 16 777 216 couleurs différentes, il faut le coder en utilisant 24 bits (1 bit : 2 couleurs, 2 bits : 4 couleurs, 3 bits : 8 couleurs... 24 bits : 16 777 216 couleurs). Pour la même résolution, il faut donc 280 x 384 pour le nombre de points, le tout multiplié par 24 bits (pour chaque point). De plus, pour qu'une animation soit fluide, il faut disposer de 24 images par seconde. Il faut donc encore multiplier par 24 pour obtenir le nombre de bits que le processeur doit gérer par seconde pour avoir une image 280 x 384 en 16 millions de couleurs, en 24 images/seconde. On arrive ainsi au chiffre impressionnant de 61 931 520 bits (62 Mbits) à la seconde, ou encore plus de 7,7 millions d'octets... Le standard Digital Video est même plus exigeant car il demande un minimum de 165 Mbits/sec de transfert pour une image et un son de qualité.
Le problème qui se pose actuellement est le suivant : les lecteurs CD actuels ont des taux de transfert très inférieurs (d'environ 1,5 Mbit/sec, soit plus de 100 fois moins). La solution passe par la compression... Il suffit en effet de compresser les images, de les graver sur le laser et de les décompresser ensuite très rapidement à la lecture. Le standard de référence dans le domaine du Digital

La norme MPEG1 a un taux de compression phénoménal de 140 pour 1

Video se nomme MPEG1 (Motion-Picture Experts Group 1). Il se présente sous forme de cartouche ou de carte que vous branchez sur la machine pour laquelle elle est destinée. Les habitués des compacteurs sur ordinateur sont familiarisés à des compressions de l'ordre de 2 voire 3 pour 1. La norme MPEG1 atteint un taux de compression phénoménal de 140 pour 1 ! Encore faut-il que la décompression soit très rapide. Là non plus, pas de problème. En ce qui concerne la cartouche du CD-I de Philips, le processeur chargé de cette décompression est un monstre de silicium capable de digérer l'équivalent de 400 Mips (millions d'informations par seconde). Si vous aimez les comparaisons, un 486 DX2 66 MHz autorise 55 Mips et le Pentium atteint 112 Mips...
Du point de vue de l'utilisateur, le système possède certains avantages et inconvénients. Tout d'abord, il permet de visionner des films qui tiennent sur deux disques laser de taille audio (chaque disque contient environ 74 mn). C'est aussi un handicap : on est pas obligatoirement fou de joie à l'idée de changer de disque en plein milieu d'un film. Ensuite, contrairement au magnétoscope, on ne peut absolument pas enregistrer... Enfin, la vidéothèque n'est pas encore très fournie, et pour cause. Passons maintenant aux points positifs. La qualité de l'image du CD-I est bien meilleure que celle du standard VHS des magnétoscopes. L'arrêt sur image est impeccable et les recherches sont très bien gérées, avec des films découpés en séquences. De plus, les problèmes de compatibilité NTSC, PAL ou SECAM, qui existent avec les bandes magnétoscopes, n'existent pas. Si vous allez aux États-Unis, vous pouvez acheter un disque et le lire chez vous sans problème. Autre atout important du standard MPEG Digital Video, c'est que pratiquement tous les géants de l'électronique et de l'image ont décidé de l'adopter : Philips, Sony, Matsushita, JVC, Warner, Paramount et Commodore.

Pour PC, voici la carte Reel Magic à intégrer sur un slot. L'installation n'est pas des plus évidentes, mais le jeu en vaut la chandelle.

Un jeu pour le moins inattendu sur FMV : Litil Divil

Mad Dog McCree. Un bon exemple de ce que la FMV peut apporter

La FMV en clair et sans décodeur

La FMV est une technique qui utilise le standard Digital Video afin d'obtenir des images numériques de 16 millions de couleurs plein écran en 24 images/seconde. Pour cela, le Digital Video emploie actuellement la norme de compression MPEG1. Tous les films ou clips, et plus largement les CD qui utilisent cette norme sont lisibles sur toutes les machines qui l'acceptent : CD-I, PC avec une carte Reel Magic, CD32, 3DO. En revanche, les jeux, même s'ils exploitent la norme Digital Video, ne sont pas compatibles d'une machine sur l'autre. Cependant, un CD peut actuellement contenir 74 mn d'images vidéo et de sons, ou encore 50 heures (3 000 mn) de sons. À titre indicatif, un CD audio contient 74 mn. Enfin, il n'est pas inutile de savoir que le prix des films doit se situer aux alentours de 200 F pour les films et de 150 F pour les concerts et les clips.

Top Gun, c'est super !

Cette avalanche de constructeurs et surtout de Major américaine garantit un accroissement considérable du parc de machines supportant le Digital Video et donc de produits disponibles. Le dernier avantage de poids, c'est le prix. On peut aujourd'hui obtenir la cartouche à des prix variant autour de 2 000 F, en fonction de la machine sur laquelle elle s'installe. Avouez que c'est très raisonnable. Rappelez-vous du prix des premiers magnétoscopes, Caméscopes, et platine K7 digitale (DCC).

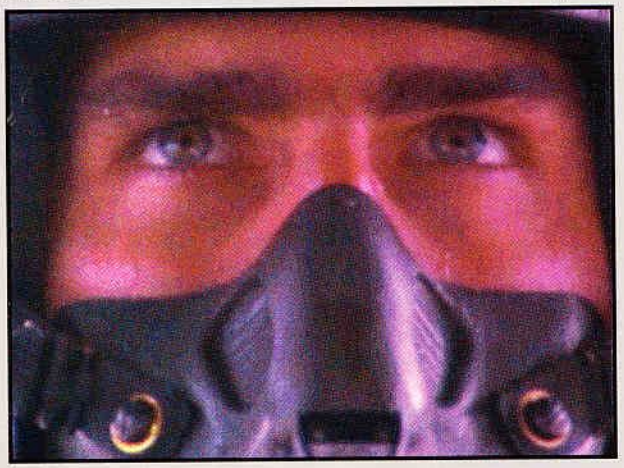
Avec le Digital Video, nous sortons de l'âge de pierre du graphisme vidéo

Voyons maintenant les machines vidéo qui supportent la norme Digital Video. Tout d'abord, on trouve le PC par l'intermédiaire de la carte Reel Magic. Pour l'instant, il y a peu de jeux disponibles (Dragon's Lair, Return to Zork, Lord of the Ring... environ une dizaine de produits). Commodore vient aussi de sortir sa carte FMV pour sa console Amiga CD32 au prix de 1 690 F. Pour l'instant, il n'y a aucun jeu spécifique FMV. La console 3DO (qui pour l'instant est uniquement Panasonic) ne devrait également pas tarder à sortir sa cartouche MPEG, probablement aux environs du mois de mars aux États-Unis. Terminons par le précurseur en la matière : Philips propose déjà une cartouche pour CD-I à 2 000 F. Un plus pour Philips : l'arrivée prochaine de deux jeux exploitant la cartouche, Microcosm et The Seventh Guest. Pour en avoir entr'aperçu quelques bouts, ce standard risque de renvoyer à l'âge de pierre tout ce qui se fait actuellement dans le domaine du graphisme du jeu vidéo. Je vous laisse imaginer à quoi peut ressembler le Microcosm en 16 millions de couleurs à 24 images/seconde... À côté, Imagina c'est de la petite bière ! ■

Les titres prévus

• Film

Black Rain : Ridley Scott nous plonge dans l'univers des Yakuza par l'intermédiaire de Michael Douglas qui interprète le rôle d'un flic New-Yorkais chargé d'escorter un dangereux assasin au Japon. Il se retrouvera bientôt plongé en pleine guerre des gangs.
Top Gun : Tom Cruise a été révélé par ce rôle de jeune pilote



fou qui veut à tout prix être le premier de sa promotion à la prestigieuse Fighter Weapon School : Top Gun. Les scènes de combats aériens les plus impressionnantes du cinéma.
Prochainement au catalogue : Les nuits fauves, Le parrain (I, II et III), Propositions Indécentes, Star Trek (I, II, III, IV et V), The Firm...
La chasse de l'Octobre rouge : le sous marin nucléaire Octobre rouge et son commandant Ramius (Sean Connery) foncent vers les USA. Un homme de la CIA (Alec Baldwin) pense que c'est pour rejoindre l'Ouest, mais il n'a que quelques heures pour le prouver...
Star Trek VI : au cours d'un sommet entre la fédération et les Klingons, une salve de torpille part de l'Enterprise et détruit le vaisseau Klingon. Les survivants sont tués par des hommes venant visiblement de l'Enterprise. Kirk et McCoy sont jugés par les Klingons...
Patriot Games : en vacance en Angleterre avec sa famille, Jack Ryan (Harrisson Ford) un ex-agent de la CIA se retrouve pris dans un attentat visant un membre de la famille royale. Il va reprendre du service pour la mission la plus importante de sa vie : sauver sa famille.

• Chansons

Dépêche Mode "101", Enya "Moon Shadows", Eric Clapton "Unplugged", Madonna "Collection", Prince "Diamonds and Pearls", Red Hot "Funky Monk", R.E.M. "The Film is on", Talking Heads "Story Tellings", Travis Trit "It's all about Change", Dwight Yookam "Looking for a Hit", Bon Jovi "Keep the Faith", Brian Addams "Walking up the Neighbours".

JPF à l'heure du multimédia

Panasonic 3DO, Jaguar, CD32, CD-I : voilà des mots qui sont aujourd'hui sur les lèvres de tous les amateurs de jeux vidéo. Nous vous le signalons depuis plusieurs mois déjà, nous sommes entrés dans une

WAY OF THE WARRIOR (3DO)

nouvelle ère : celle du multimédia ! Dans une monde troublé, où Jordy hurle à la radio qu'il a les boules et où Maguy obtient un Sept d'or, un îlot de paix survit dans la tourmente : JPF Import. Spécialisé dans la vente

RETURN TO ZORK (JAGUAR)

des nouvelles consoles multimédias, distributeur Panasonic et Electronic Arts, JPF Import est le plus important distributeur 3DO d'Europe. On y trouve donc toutes les nouveautés pour les machines multimédias, celles-là même que la rédaction de Génération 4 vous présente chaque mois dans ses colonnes.

WHO SHOT JHONNY ROCK (3DO)

SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

encore 3 nouveaux FANTASTIQUES STANDS DE JEUX !!!

la boutique de l'aviateur

le stand des braves

l'université intersidérale

ENTRÉE GRATUITE

ouvert tous les jours,
sauf dimanche et lundi,
de 9 h 30 à 13 h et de 14 h à 19 h

73, avenue Philippe-Auguste - 75011 PARIS

Tél. (1) 43.71.99.33

C.E.S. Las Vegas :

Las Vegas, c'est le temple du jeu. Chaque année, il accueille le Consumer Electronics Show. Un salon consacré aux toutes dernières innovations électroniques en matière de hi-fi, vidéo, jeux et multimédia. Pour les envoyés spéciaux de Génération 4, l'objectif était clair : dénicher à n'importe quel prix les prochains hits de 94, sans oublier de fouiner partout pour découvrir les machines qui vont envahir vos foyers d'ici quelques mois... Ils sont rentrés avec des malles pleines d'infos et un regard illuminé qui ne les quitte plus... Désormais, ils savent !

Dossier réalisé par Frank Ladoire, Stéphane Lavoisard et Yann Renouard.

es jeux sont faits !

Hardware : attenti

C'est la panique à bord ! Depuis plusieurs mois, le marché se simplifiait avec une montée en puissance du PC et des consoles Nintendo et Sega. Seulement voilà : après 3DO et après Atari, voici que Sony, Sega et Nintendo annoncent maintenant de nouvelles bécanes... Pendant ce temps, de l'autre côté, le CD-I décolle enfin ! C'est dingue, non ?

LES VALEURS SÛRES

Il n'y a pas de doute à avoir sur les machines du moment, les exposants étaient très clairs à ce sujet. Côté micro, c'est la domination totale du PC. Plus question d'Amiga... a-t-on même jamais parlé du ST... bref, c'est le monopole total. Les machines sont par contre de plus en plus puissantes. Ainsi, la plupart des softs sont prévus pour des 486 alors qu'Origin, toujours en avance sur son temps, présente déjà deux jeux pour lesquels il est conseillé d'avoir un Pentium.

Déjà des jeux prévus pour Pentium

Le CD-Rom, quant à lui, perce bel et bien avec des programmes enfin conçus spécifiquement pour lui... Fini les adaptations bâclés, les possesseurs de CD-Rom vont être aux anges ! Seul point noir, nos amis américains ont tendance à favoriser les produits pour lecteurs double vitesse minimum. On va encore enrager avec des produits qui ne tourneront pas correctement sur nos « petites » configurations 486 DX33 avec un CD-Rom simple vitesse. Heureusement, les éditeurs européens sont là avec des softs plus adaptés aux réalités de notre marché ! Le Macintosh poursuit aussi son petit bonhomme de chemin. Il bénéficie maintenant de tous les styles de jeu, y compris l'action... Les plus gros jeux sont désormais adaptés pour le Mac et les CD-Rom Mac sont de plus en plus nombreux. Tant mieux !

Sega marche sur les pieds de Nintendo

Du côté des consoles, on y voit plus clair... Sega marche en effet sur les pieds de Nintendo. Chez le hérisson Sega, on innove à tout va. Les jeux Megadrive sont d'une qualité de plus en plus étonnante, avec un Sonic 3 toujours plus fou et un Virtua Racing véritablement décoiffant équipé d'un DSP. C'est le Mega CD, dont le succès aux États-Unis est phénoménal, qui proposait des jeux encore plus fou, dont le très sympa Ground Zero Texas de Sony Imagesoft. Chez le plombier Nintendo, la Super Nintendo affiche quelques bons jeux, mais rien de véritablement novateur.

Enfin, le CD-I surprend par son décollage soudain aux États-Unis. Jusque ici, la machine était sous-estimée par l'ensemble de la profession. Avec l'arrivée de la cartouche Digital Video et des premiers films, le CD-I se vend aujourd'hui en masse. Du coup, les éditeurs suivent de plus près et les jeux de qualité commencent à pleuvoir. Philips, qui avait cette fois un stand au milieu des éditeurs de jeu et non pas dans la partie multimédia, affiche une énergie nouvelle pour imposer le CD-I. Une console CD-I, moins chère que la machine de base, devrait sortir en 94. Les éditeurs adaptent un à un leurs gros titres sur la machine. Virgin annonce déjà une version d'Eden, réalisé par Cryo, et deux autres projets à venir. Côté Digital Video, Philips signe un accord avec la MG qui devient, après la Paramount, le second éditeur vidéo à proposer son catalogue au format Digital Video. Le CD-I décolle aux États-Unis... et doit bientôt exploser en France ! Bonne nouvelle, non ?

LES PETITS NOUVEAUX

L'année 94 marquera certainement le grand retour d'Atari sur le marché du jeu vidéo. Tout d'abord, parce que cela faisait très longtemps qu'on avait vu un stand du constructeur sur le CES. Ensuite, parce que la Jaguar commence à convaincre bon nombre

La campagne de publicité d'Atari pour la Jaguar est particulièrement virulente. La pub comparative est en effet autorisée aux États-Unis.

Parmi tous les jeux présenté sur le salon, j'ai tout d'abord particulièrement apprécié Under a Killing Moon d'Access Software, c'est un des plus beaux jeux d'aventure qu'il m'a été permis de voir ses dernières années. Il y a aussi Ultima VIII qui, avec ce nouvel épisode, va devenir dans les mois qui viennent la référence en matière de jeux de rôle sur micro. Enfin, je me suis éclaté avec Orion Off-Road, un jeu qui m'a agréablement rappelé tout ce que Stunt Car avait de bon à l'époque, mais avec une réalisation digne d'aujourd'hui.

on, rien ne va plus !

d'éditeurs. La puissance de la machine est indéniable et certains s'amusent à dire que Nintendo ferait bien d'acheter la console d'Atari... D'autant que la compagnie annonce la sortie dans l'année de l'extension CD-Rom double vitesse et, tenez-vous bien, du casque réalité virtuelle. On croit rêver !

Les éditeurs croient enfin en la Jaguar...

Quoi qu'il en soit, la liste des éditeurs qui développent pour la Jaguar s'allonge encore avec l'arrivée de 21st Century Software, Accolade, Anco, Interplay, Loriciel, Microïd, Microprose, Millennium, Titus, Ubi Soft, Virgin, 3D Games, Activision, Gremlin, ID Software, Krisalis, Maxis, Ocean, Silmarils, Tiertex et US Gold. Espérons qu'ils nous offrent des jeux qui utilisent encore plus les capacités de la machine... Il faut bien avouer que les productions Atari sont notamment peu convainquantes, hormis Alien vs Predator. Cependant, Atari est très confiant (leur campagne publicitaire est particulièrement agressive) et les ventes, aussi bien aux États-Unis qu'en France, confirment la tendance. Il faut compter sur la Jaguar en 94.

Seulement 12 000 consoles 3DO vendues aux States !

La situation chez 3DO est un peu plus confuse. L'ensemble de la profession reste partagée entre les mauvais résultats de la console de Panasonic (12 000 ventes aux États-Unis, soit presque rien) et la qualité incontestable de la machine. Heureusement, de nombreux softs, dont certains vraiment somptueux, sont prévus. 3DO annonce aussi la sortie en Europe (excepté la France) et au Japon de la console Panasonic au printemps, en version Pal. La console Sanyo doit sortir au Japon cet été et la console AT&T aux États-Unis, en fin d'année. Une baisse de prix est prévue également. On parle aussi d'un lecteur CD-Rom 3DO pour PC ; il permettrait de lire des CD-Rom PC et des softs 3DO. Intéressant, non ? Les premiers accessoires existent déjà : une souris et un joystick ! Tout comme la cartouche Digital Video, qui permet de lire les films édités pour le moment sur le CD-I uniquement. Cette dernière option doit donner un coup de pouce au vente de la machine, comme pour le CD-I de Philips. Le CES de Chicago en juin prochain sera donc un passage important pour 3DO, qui devra présenter de nombreux produits et de meilleurs chiffres de vente. So, wait and see...

LES ANNONCES DU CES

Tout a commencé par Sega. À la veille de l'ouverture du salon, un prototype de la Saturn, une console 32 bits, et quelques produits très prometteurs nous ont alors été présentés. Les développeras ne s'y sont pas trompés la console n'est pas prévue avant cela ne les empêche pas de comm cer à développer des produits. Ai chez Virgin, nous avons déjà pu ap cevoir les premiers graphismes d jeu de Street Basketball.

Les démos de Nintendo sentaient plutôt l'esbroufe...

Nintendo proposait sur son stand exemples d'applications de son P ject Reality, développé avec Silic Graphics. Ces incroyables démos

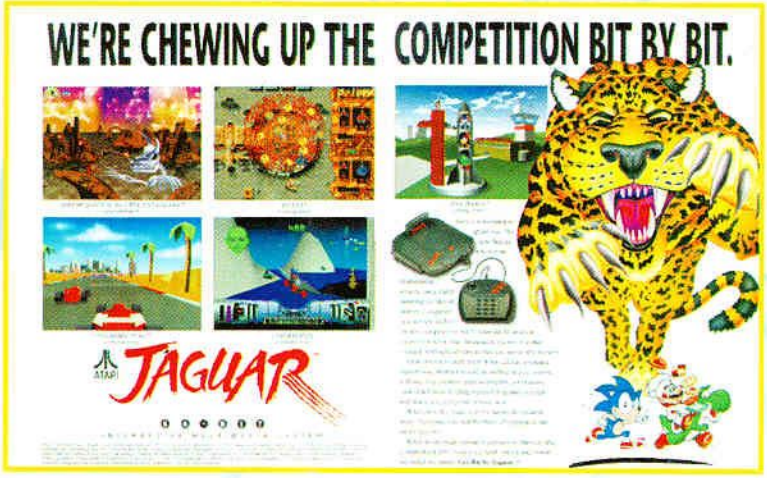
LES COUPS DE CŒUR FRANK

Virtua Racing (Megadrive).

The Magical Quest (Megadrive).

Stunt Race (Super Nintendo).

S'il y avait trois jeux à retenir, je placerai Virtua Racing (Megadrive) sur la première marche du podium : une fantastique conversion de l'arcade avec un mode deux joueurs. Le jeu du CES ! Ensuite, honneur à Capcom qui a adapté The Magical Quest starring Mickey Mouse, un standard de la Super Nintendo, sur Megadrive. C'est une superbe adaptation ! Enfin, il y a Stunt Race FX sur Super Nintendo. Une course de buggy très prenante qui est réalisée en 3D et offre, outre le mode deux joueurs, plus de vingt circuits très diférents.



La campagne de publicité d'Atari pour la Jaguar est particulièrement virulente. La pub comparative est en effet autorisée aux États-Unis.

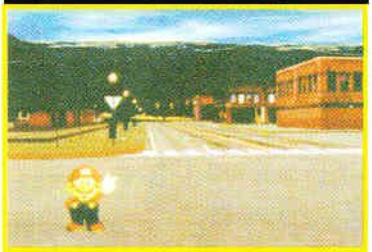
Après avoir basé sa promotion sur les jeux comme Total Eclipse et John Madd Football, Panasonic s'attaque à l'éducatif avec Oceans Below.

Le premier jeu de foot sur Saturn. Une photo exclusive...

Une photo prise à la sauvette d'un jeu de plates-formes sur Saturn.

Ce simulateur de vol à dos de dragon est ultrasecret. Flou ? C'est vrai !

Un décor en images de synthèse, des personnages de Nintendo et le tour est joué !



Mario pavoise mais nos journalistes n'ont pas cru une seule seconde à cette démo. Désolé Mario, côté tuyaux, on s'y connaît aussi !

niveau graphisme et animation, c'est époustouflant), sentaient l'esbroufe. D'ailleurs, les responsables du stand nous assuraient sans complexe que les mêmes résultats seraient obtenues par la fameuse console, alors que les démos en question tournaient sur des configurations qui valent actuellement 1 500 000 francs. La console est annoncée pour 95 à moins de 1 500 francs : une diminution par 1 000 du prix de la bécane ! C'est difficilement plausible et il est normal de penser que Nintendo « gagne du temps » par manque de nouveaux produits à présenter.

Les développeurs sont sous le charme de la PS-X de Sony

Sony est un autre nouveau venu. Il présentait sa première console, dont le nom de code est PS-X (Play Station X). Depuis les rumeurs dont nous vous faisions part le mois dernier, les bruits ont vite couru. Tout d'abord, sur les partenaires de Sony. Comme on pouvait le penser, Sony Imagesoft et Psygnosis sont parmi les premiers éditeurs. La grosse nouvelle vient de Namco : le géant de l'arcade serait étroitement associé à la machine. Il préparerait des adaptations de base de Ridge Racer, une fantastique course de voitures, et de Galaxian 3, le célèbre shoot'em up. Ensuite, il y a les réactions des développeurs à qui Sony présentait la console en exclusivité : Konami, Virgin, Millennium... Tous sont d'accord pour dire que c'est la machine la plus puissante du moment. « Nous pourrons enfin travailler unique-

Ridge Racer, en ce moment le jeu phare chez Namco. Bientôt chez vous ?

ment sur le concept du jeu, son scénario, sa jouabilité. La réalisation ne sera plus un problème. La console est tellement puissante qu'on n'a pas à se poser de question sur la réalisation. », explique Ian Saunter de Millennium.
Les caractéristiques supposées de la console de Sony sont époustouflantes. Elle serait équipé à la base d'un 32 bits RISC tournant à 33 MHz et 30 Mips. Un coprocesseur mathématique tournant à 66 Mips, capable de gérer 1,5 million de polygones à la seconde et « seulement » 50 000 polygones texturés avec reflets et jeux de lumière à la

Cette démo montre que Crash'n Burn n'a qu'à bien se tenir...

seconde, vient alléger la tâche du processeur. Un second coprocesseur dédié à la compression de données, tournant à 80 Mips et comportant de base le JPEG/MPEG pour le Digital Video viendrait alléger la mémoire nécessaire pour faire tourner les softs. Ajoutez-y une résolution de 256 x 224 jusqu'à 640 x 480, en 16,7 millions de couleurs, jusqu'à 4 000 sprites sur lesquels vous pouvez effectuer des zooms et des rotations en temps réel, et enfin un son CD époustouflant, et vous comprendrez pourquoi tout le monde est sous le charme. La bête pourrait être présentée à la presse au prochain Consumer Electronics Show. D'ores et déjà, tous les autres constructeurs la redoutent... ■

ALORS, QUE FAIRE MAINTENANT ?

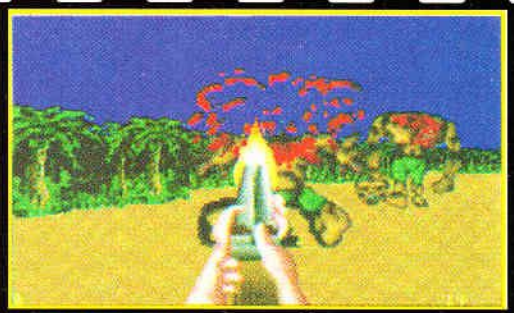
Bonne question ! Les Amiga, Mac, PC et CD-I ont encore de belles années devant eux. Les produits du CES que vous allez découvrir dans les pages suivantes sont là pour nous le prouver. Ceux qui ne peuvent pas attendre, quitte à payer cher pour mettre un pas dans les nouvelles technologies, se tourneront vers la Jaguar ou la 3DO, même si le sort de ces machines ne sera fixé que dans les mois à venir. Enfin, inutile d'attendre une Saturn, une PS-X ou Dieu sait quelle console de Nintendo... Cette nouvelle vague n'atteindra nos côtes que dans deux ans ! Quoi qu'il en soit, vous pouvez suivre dans les colonnes de nos prochains numéros l'évolution de ces petites merveilles.

Des tonnes de jeux ont été présentées à Las Vegas, voici mes petites préférés. Tout d'abord, Outpost de Sierra, qui s'annonce comme une merveille au niveau du principe de jeu. Pouvoir développer complètement une planète avec un petit côté Sim City, c'est le pied ! Under a Killing Moon d'Access Software m'a aussi subjugué par son graphisme en 3D et un scénario incroyable. Enfin, Harvester de Merit Software qui, malgré le peu qui en a été présenté, laisse auguré un jeu fantastique : le petit côté horreur m'attire aussi un peu.

Le futur à votre porte

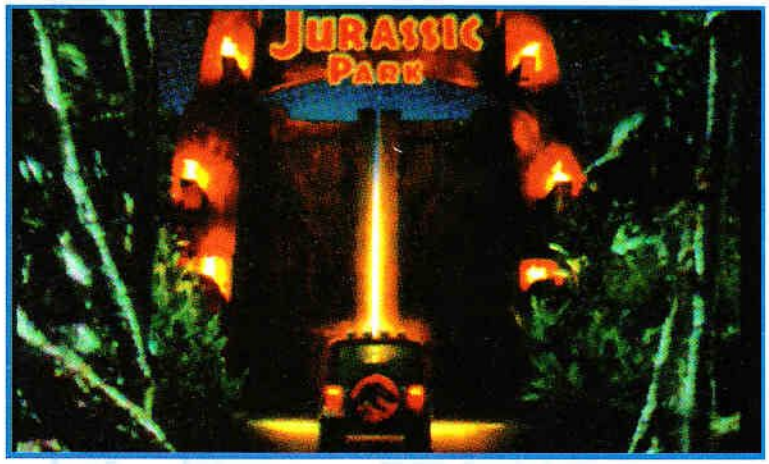
ANOTHER WORLD

MEGARACE


OUT OF THIS WORLD

Le mariage de l'aventure et de l'action est très futuriste : les concepteurs de jeux ne manquent pas d'imagination !

Merit Software nous propose **Isle of the Dead**, le jeu le plus gore que nous avons vu sur le salon. Il remporte la palme du mauvais goût et du litre d'hémoglobine à la seconde. L'annonce du jeu commence par un retentissant : « N'oubliez pas que sur l'Île des morts, vous êtes au menu ». Contrairement à ce que l'on pourrait croire, c'est plus la crise de rire que le dégoût total. À ce niveau, l'horreur est irrésistiblement drôle. Sur un principe 3D du style Wolfenstein Castle, le jeu nous entraîne dans une jungle profonde et des cavernes très glauques. Vous devez, comme dans tout jeu d'aventure, ramasser des objets et résoudre des énigmes. Au niveau des combats, un coup de fusil et les zombies explosent dans une gerbe de sang. Pour se détendre, Isle of the Dead est conseillé. Dans le même registre, **Night Trap** de chez Virgin arrive sur CD-Rom PC. Déjà sur 3DO, il s'agit d'une sombre histoire de vampires dans une maison remplie de pièges que vous actionnez pour les capturer. On passe du sang à l'enfer avec **Litil Divil** de chez Gremlin sur CD-I. Voilà un ajout sympathique dans la bibliothèque CD-I : le premier jeu aventure/action. De quoi coupler nos capacités cérébrales à un don inné du



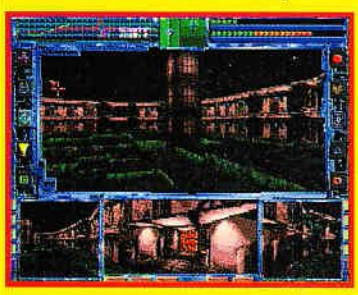
MICROCOSM

SCANVENGER

STAR DU C.E.S.

System Shock

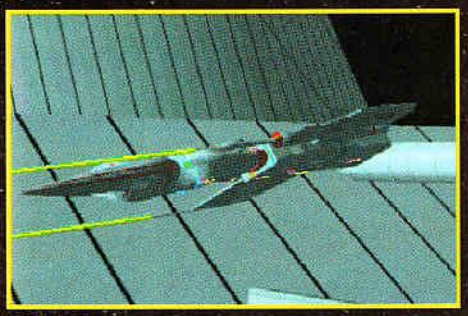
Sur le stand d'Electronic Arts, c'est la foire d'empoigne. On se bouscule et on se pousse pour une excellente raison : arriver devant les écrans pour apercevoir les nouveaux produits. Sans exagérer, il y avait vraiment beaucoup de monde. Nous avons eu la chance de voir les premiers écrans de System Shock. Incroyable ! C'est beau, passionnant et certainement très jouable (eh oui ! nous n'avons vu que des écrans de jeu). Tout d'abord, le scénario : dans une station spatiale, vous sortez d'un sommeil cryogénique réparateur. Le réveil est brutal car Shodan, l'ordinateur de la station, est devenu fou pendant votre absence. Il a pris le contrôle du complexe et il s'est débrouillé pour faire muter vos compagnons. Ceux-ci sont maintenant d'horribles monstres assoiffés de sang et, comme par hasard, vous correspondez au profil du dernier pourvoyeur d'hémoglobine disponible. Vous avez cependant un petit avantage : une liaison neurale. Avec elle, vous parcourez le cyberspace dépendant de Shodan pour lui voler des informations vitales qui vous permettront de reprendre son contrôle. Un scénario qui laisse bien augurer du reste. System Shock se présente sous la forme d'un jeu 3D, du genre Ultima Underworld. Les graphismes seront en VGA 256 couleurs haute résolution. La station se constituera de dix niveaux. Là ou ça promet d'être dément, c'est dans les détails supplémentaires. La gravité doit varier selon les niveaux : vous pourrez regarder en bas, en haut, sur les côtés... Les graphismes sont d'une précision folle... Je me fais griller les neurones d'impatience !



STAR DU C.E.S.

Critical Path

Critical de Media Vision est une des plus belles surprises du salon. Vous ne vous trompez pas, je dis bien Media Vision. Cette société, réputée pour ses extensions PC, se lance dans les jeux vidéo. Ils ont préparé le jeu en secret avec une équipe interne pour le présenter fini au salon. Pour des gens non spécialisés dans le domaine, la performance est remarquable. Grâce au support CD, Critical Path bénéficie d'une qualité remarquable. C'est un vrai film ! Voici le scénario : dans un futur pas si éloigné, la vie sur Terre est difficile. Aussi, un petit groupe décide de créer une oasis de bien-être sur une île. Vous rêvez de vous réfugier sur cette île. Le seul moyen d'y parvenir est un hélicoptère situé au sommet d'un complexe défensif géré par un général fou. Il faut atteindre l'hélicoptère si vous voulez survivre. Kat, une



DELTA V

DOOM

DOUBLE SWITCH

FREELAMER 2120

À vos agendas...

Voici la liste des jeux d'aventure/action prévus cette année, entre parenthèses nous vous indiquons sur quelle machine et le nom de l'éditeur. À vous de planifier vos attentes :

Bioforge (PC/Origin) juillet 94.

Critical Path (CD-Rom PC/Media Vision) sept. 94.

Escape from Dead Zone (CD-Rom PC) avril 94.

Isle of Dead (PC/Merit Software) juin 94.

Jurassic Park Interactive (3DO/Universal City Studios) mars 94.

Litil Divil (CD-I/Gremlin) mai 94.

Night Trap (CD-Rom PC/Virgin) sept. 94.

Starship (CD-Rom PC) octobre 94.

System Shock (PC/Origin) avril 94.

Zelda's Aventures (CD-I/Philips) mai 94.

maniement de la manette dans un jeu drôle et plein de surprises. On reste sur les nouvelles consoles avec **Jurassic Park Interactive**, de chez Universal City Studios, qui n'a strictement rien à voir avec le jeu déjà connu. Jurassic respecte le scénario du livre. Cependant, il se compose d'une suite de jeu d'action. Parmi les épreuves, on trouve la conduite d'une jeep en pleine jungle avec un tyrannosaure qui vous poursuit, ou encore une chasse aux dylophosaures (les cracheurs). Le tout est agrémenté de quelques énigmes ou de codes à résoudre. Le graphisme est superbe et la réalisation irréprochable. Un soft à surveiller de près ! Encore un petit dernier avant de basculer dans la quatrième dimension, **Zelda's Aventures** de Philips sur CD-I. Pourtant dissimulé, nous sommes parvenu à voir Zelda et cela vaut le détour : une vue en 3D isométrique, des personnages incrustés et une grande jouabilité. En restant trois minutes au premier niveau de la forêt, je suis tombé sous le charme : c'est beau et sympathique. Malheureusement, la version finale n'est pas pour tout de suite, patience...

Allez, on passe aux jeux futuristes : en tout, il y en a cinq. Pour être franc, **Escape from Dead Zone** de chez Software Sorcery et **Starship** de chez Merit Software n'existent encore qu'à l'état d'ébauche. Un des niveaux de Starship, présenté sur le salon, semblait tenir la route. On joue plusieurs personnages avec des compétences particulières liées à leur profession (scientifique, ingénieur, capitaine de vaisseau).

BIOFORGE

Des jeux d'aventure Shok !

Dans Starship, l'aventure passe par des affrontements avec des pirates ou d'horribles aliens et par des explorations de planètes ou de complexes oubliés. La vue est de dessus et la réalisation est correcte. Ces deux derniers jeux seront édités sur CD-Rom PC. Les trois vedettes de la catégorie sont **System Shok** de chez Origin, **Bioforge** de chez Origin, et, accrochez-vous bien, **Critical Path** de chez Media Vision... (lire pour cela les Star du CES qui leur sont consacrés). Globalement la catégorie action/aventure va provoquer de nombreuses accélération cardiaques dans les mois à venir. L'attente suffit déjà à faire battre mon petit cœur un peu plus vite. ■

femme pilote, pénètre dans le complexe avec une caméra. Devant un tableau de commandes, vous l'aidez dans sa progression. Toutes les informations nécessaires sont dans un petit calepin que vous ne possédez que sous une forme énigmatique. La qualité graphique de ce jeu pulvérise tout ce qui a été fait jusqu'à présent. Vivement l'apparition de Critical Path en France.

MORPHMAN

HOTEL MARIO

RAIDEN

STAR DU C.E.S.

Bioforge

Qui êtes-vous ? Voilà la question que vous vous posez en vous réveillant dans une cellule de haute sécurité. Vous vous échappez pour vous retrouver dans un laboratoire situé dans les ruines d'une ancienne civilisation extraterrestre. Vous ne

ressemblez plus à un humain mais à un cyborg constitué de parties mécaniques provenant aussi bien de la technologie humaine que d'une technologie inconnue et extraterrestre. Vous devez découvrir qui vous êtes et ce que vous devez faire de votre vie. Une superbe introduction pour un jeu ! Bioforge est un nouveau genre de film interactif. Tous les personnages sont en images de synthèse et, pour un

peu, on se croirait dans un film. Les décors étonnent par leur qualité à la limite de la réalité. Dans ce cadre, votre personnage doit résoudre des énigmes, affronter des marines de l'espace et des créatures non répertoriées à ce jour. Au fur et à mesure de votre progression, de nombreuses scènes cinématiques soutiennent l'aventure. Il ne reste plus qu'à prendre son mal en patience car les premières images du jeu sont irrésistibles.

Joue et gagne

LA MEGA CD2
LA 3DO
PANASONIC
LA NEO-GEO

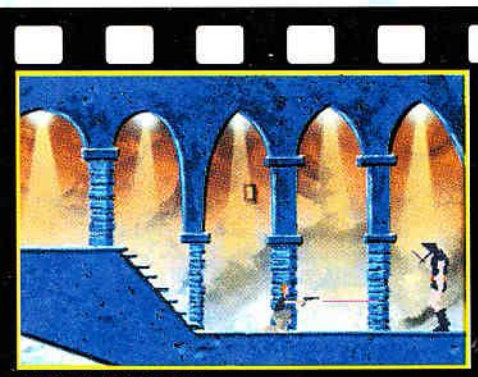
+
1 CONSOLE
DE JEU A
GAGNER
PAR JOUR !

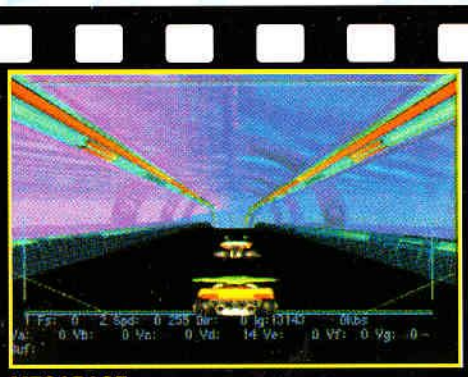
ET AUSSI
SUR
3615
VIDEOJEU

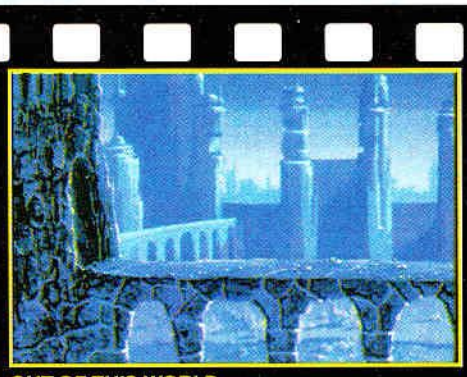
Pour jouer c'est facile, appelle vite au
36.68.980

Une chance de plus si tu tapes le code clé ➤ 135

Jeux d'action : c


ANOTHER WORLD


MEGARACE

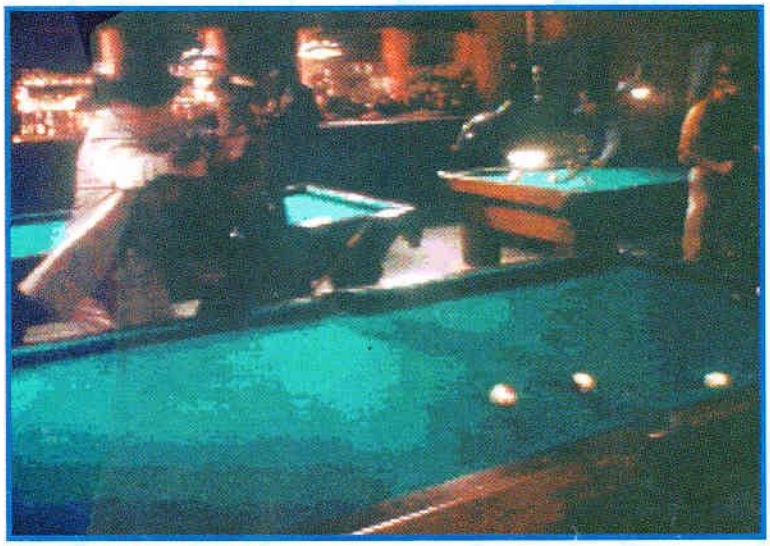

OUT OF THIS WORLD

ALIEN VS PREDATO

Des softs comme s'il en pleuvait ! Les jeux d'action arrivent en force sur nos machines, pour notre plus grand plaisir. Alors, heureux ?

Pas d'angoisse pour les mois à venir au niveau des jeux d'actions, il y en a ! On commence par une catégorie qui prend de l'ampleur, le shoot'em up avec des personnages de films. Notre coup de cœur va à **Ground Zero Texas** de Sega sur Mega CD. Aussi sur Mega CD, **Double Switch** de Sega est basé sur le même principe sauf qu'au lieu de tirer, vous déclenchez des trappes sous les pieds de vos ennemis. American Laser Games préparent cinq jeux au format CD-Rom PC, 3DO et Mega CD. Ainsi, dans **Mad Dog II** vous utilisez maintenant des mitrailleuses. Ensuite **Crime patrol** se déroule dans une tranquille ville américaine : des motards dévastent les rues et braquent tout ce qui passent à leur portée... À vous de jouer les justiciers et de tirer sur tout ceux qui ne respectent pas la loi. J'aime beaucoup une scène où la voiture des malfrats fait trois tonneaux avant d'exploser après quelques balles bien placées. Dans **Who Shot Johnny Rock**, vous êtes un détective privé chargé de protéger une blonde pulpeuse. Cette fois, les méchants surgissent aux fenêtres ou défoncent les portes. Quelques coups de revolver résoudront tous vos problèmes. Toujours chez American Laser Games : **Space Pirates** vous donne l'occasion de dégommer d'horribles méchants interplanètaires et de déliver votre promise enchaînée aux pieds du chef des pirates. Les tirs au laser fusent dans tous les sens et les décors des vaisseaux offrent de très belles scènes. Pour finir, vous affrontez des trafiquants de poudre dans les faubourg d'une ville sur Drug Wars.

MICROCOSM

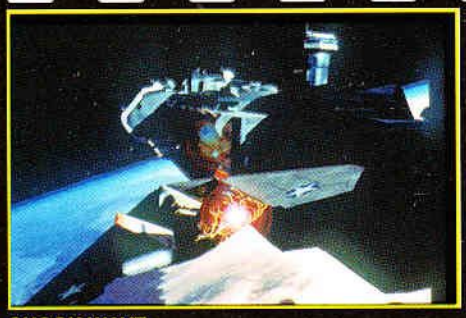

WHO SHOT JOHNNY ROCK

Delta-V, ça décoiffe !

Passons au genre futuriste avec **Delta-V** de chez Bethesda Software, sur PC. Un jeu très rapide où vous pilotez un petit bijou de l'espace. Tout repose sur la vitesse et il faut détruire tous les ennemis en évitant les nombreux pièges qui vous attendent : portes qui se ferment, tours qui s'écroulent, passages étroits, zig-zag entre des piliers, rien ne vous est épargné ! Delta-V se déroule à fond la caisse. Que ceux qui préfèrent plus d'ennemis que de pièges, se reportent à **Scavenger 4** sur CD-Rom PC. Là, plus de problème de pilotage mais de gros ennuis avec des adversaires très puissants qui sont de plus en plus nombreux. Les graphismes sont superbes et les explosions ne manquent pas. Si, en revanche, vous aimez le pilotage et la destruction, alors Electro-

SCAVENGER 4

est l'avalanche !



SHOCK WAVE

BRUTAL SPORT FOOTBALL

CREATURE SHOCK

nic Arts propose **Shock Wave** sur 3DO. Un jeu en images de synthèse monté comme un film : les techniques 3D utilisées donnent une très grosse impression de réalité. Je me suis d'ailleurs fait peur : slalom dans des passages délicats, tirs de barrages ennemis et chemises trempées, voilà le résultat. En plus calme, on a **Microcosm** de Psygnosis sur CD-I Digital Video. La version est identique à celle prévue sur PC, mais les graphismes sont plus beaux avec la carte Digital Video. **Zephyr**, de New World Computing sur PC, vous plonge dans un monde 3D plein écran. Aux commandes d'un vaisseau amphibie très futuriste, vous tirez sur tout ce qui

SURF NINJA

bouge. La vue du jeu rappelle celle de certains jeux de rôle (Might & Magic, comme par hasard !). Cela permet de rencontrer des labyrinthes et d'autres réjouissances du genre. **Trevor McFur in the Crescent Galaxy** d'Atari sur Jaguar est un Defender en plus rapide. C'est aussi certainement le plus beau du genre. Une surprise nous attendait : **Creature Shock** de chez Virgin sur CD-Rom PC et CD-I Digital Video. Imaginez Space Hulk avec les graphismes de The Seventh Guest et vous avez une petite idée de ce que sera Creature ShocK : des couloirs en images de synthèse avec des monstres à ne plus savoir quoi en faire.

STAR DU C.E.S.

Ground Zero Texas

Ça bouge sur Mega CD, Sega nous offre une belle prouesse technique avec Ground Zero Texas. Une petite ville du Texas est envahie par des extraterrestres. Votre mission est de rendre à la ville sa tranquillité d'antan. Vous surveillez quatre sites et des niveaux vous indiquent l'intensité du danger dans chaque zone. En temps normal, vous voyez les habitants de Ground Zero au quotidien : certains en profitent pour vous raconter l'histoire de la ville. Si une zone est en danger, vous vous y rendez pour y supprimer tout alien. Un viseur apparaît à l'écran pour savoir où vous tirez. Attention, ils répliquent avec des armes destructrices. De beaux graphismes, une histoire sympathique et de l'action, que demander de plus ? Les versions sur 3DO et CD-Rom PC sont prévues pour très bientôt (février).

À vos agendas...

Voici la liste des jeux d'action prévus cette année, entre parenthèses nous vous indiquons sur quelle machine et le nom de l'éditeur. À vous de planifier vos attentes :

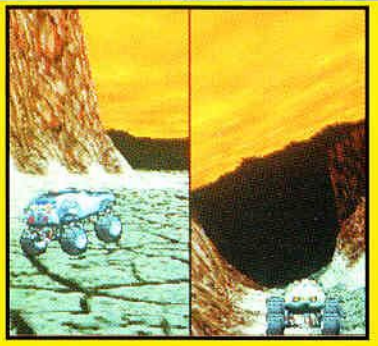
- Alexandria (CD-Rom PC, Mega CD/IBM) non communiqué.
- Battlewheels (Jaguar/Beyond Games) sept. 94.
- Brutal Sports Football (Jaguar/Telegames) juin 94.
- Car Wars (Jaguar/Midnite Software) sept. 94.
- Club Drive (Jaguar/Atari) avril 94.
- Commando (Jaguar/Microids) octobre 94.
- Corridor 7 (PC/Capstone) avril 94.
- Creature Shock (CD-Rom PC, CD-I Digital Video/Virgin) avril 94.
- Crime Patrol (CD-Rom PC/ American Laser Games) avril 94.
- Delta-V (PC/Bethesda Software) février 94.
- Doom (Jaguar/ID Software) sept. 94.
- Double Switch (Mega CD/Sega) février 94.
- Drug Wars (CD-Rom PC/American Laser Games) mars 94.
- Freelancer 2120 (PC, Amiga, Mac, CD-Rom/Imagitec) juin 94.
- Ground Zero Texas (Mega CD/Sega) février 94.
- Hotel Mario (CD-I/Philips) juin 94.
- Jump Raven (CD-Rom Mac & PC/Cyberflix, Paramount) été 94.
- Mad dog II (CD-Rom PC/ American Laser Games) mars 94.
- Megarace (3DO/Cryo Uptown, The Software Toolworks) mars 94.
- Microcosm (CD-I/Psygnosis) mars 94.

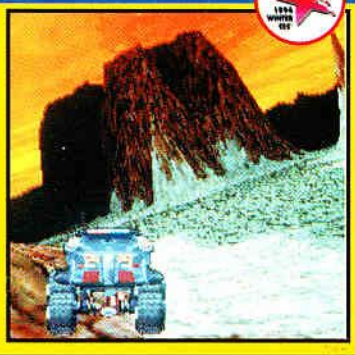
Suite de l'agenda page suivante...

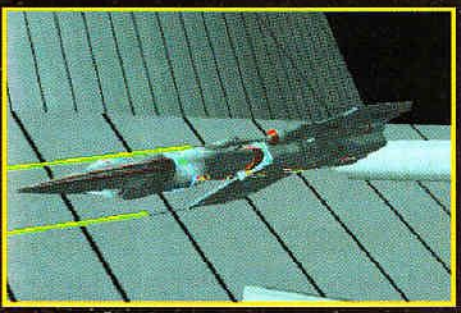
STAR DU C.E.S.

Orion Off-Road

À coté de Way of the Warrior, on pouvait admirer Orion Off-Road de chez Crystal Dynamics. Au début on ne voit qu'un terrain désertique, genre le désert de la mort avec un bon nombre de montagnes en plus. Ensuite, arrive à l'écran un buggy très surélevé. En mode un joueur, il fait preuve d'une résistance phénoménale. Rien ne l'arrête : colline, pentes vertigineuses, bosses de cinq ou six mètres, loopings... c'est de la folie. Toutes les images sont précalculées avec un fond et des polygones. Là ou on commence à rigoler, c'est quand on passe en mode deux joueurs. L'écran se divise en deux et le jeu reste aussi rapide et maniable qu'en mode un joueur. Reliquat de Crash'n Burn, le buggy est équipé d'un armement conséquent qui donne lieu à des combats assez meurtriers entre les joueurs. De l'action à gogo et des règlements de comptes en perspective...







DELTA V

DOOM

DOUBLE SWITCH

FREELANCER 2120

... Agenda suite

Morphman (PC Windows/Dynamic Dimensions Development) non distribué en France.

Orion Off-Road (3DO/Crystal Dynamics) été 94.

Out of this World (3DO/Interplay) février 94.

Pataank (3DO/PF. Magic) mars 94.

Rise of the Robots (PC/Accolade) mars 94.

Road rash (3DO/EA) printemps 94.

Scavenger 4 (CD-Rom PC/Psygnosis) sept. 94.

Sewer Shark (CD-Rom PC/Virgin) été 94.

Shock Wave (3DO/EA) mars 94.

Space Pirates (CD-Rom PC/ American Laser Games) mai 94.

Surf Ninja (PC/Capstone) non distribué en France.

Tempest 2000 (Jaguar/Atari) mars 94.

Tiny Toon Adventures (Jaguar/Atari) mars 94.

Trevor Mcfur in the Crescent Galaxy (Jaguar/Atari) disponible.

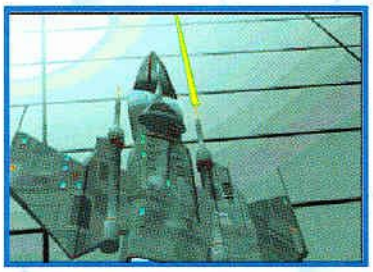
Ultra Vortex (Jaguar/Beyond Games) novembre 94.

Viper (CD-Rom Mac & PC/ Cyberflix, Paramount) été 94.

Way of the Warrior (3DO/Naughty Dog) mars 94.

Who Shot Johnny Rock (3DO, CD-Rom PC/American Laser Games) février 94.

Zephyr (PC/New World Computing) juin 94.

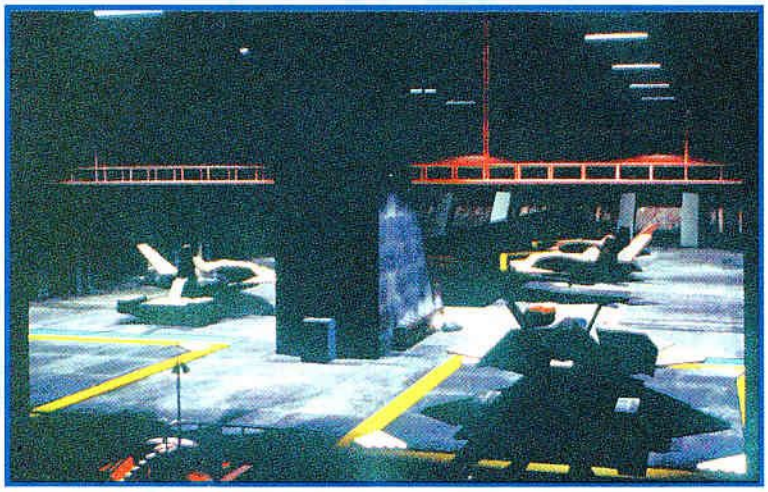


DELTA V

On attend avec impatience que Virgin termine cette merveille ! Enfin **Viper**, de Cyberfix sur Mac et CD-Rom PC, vous place dans une voiture révolutionnaire pour combattre le crime. Les premières images, tirés d'une série américaine, laissent augurer un excellent programme. À propos de voitures, une nouvelle formule de **Car Wars** de Midnite Software arrive sur Jaguar. Un retour dans l'arène avec les fameuses voitures équipés d'un canon de char ou des tourelles lasers. Dans une catégorie plus sauvage, on trouve également **Battle Wheels** de Beyond Games sur Jaguar. Les voitures sont armés de lance-flammes, de missiles et d'énormes mitrailleuses. Destruction assurée ! Avec toujours un arrière-goût de combat, **Megarace** de Cryo Uptown sur 3DO : le spectacle est aussi important que la partie jeu. Enfin, **Road Rash** d'Electronic Arts vous permet de piloter une moto à votre façon : grenades et armes de poing conseillées et même recommandée ! Dans la catégorie Doom, **Doom** arrive justement de chez ID Software sur la belle Jaguar d'Atari. Les capacités de la machine doivent nous offrir prochainement un jeu excellent. **Freelancer 2120** d'Imagitec sur PC, Amiga, Mac et CD-Rom PC nous plonge dans une ambiance des plus robotisées. Un monde 3D rempli de robots affamés (on ce demande bien de quoi) avec un guerrier cyborg pour tout nettoyer. **Jump Raven** de Cyberflix sur Mac et CD-Rom PC est une sorte de suite de Lunicus. Les graphismes sont identiques et seul le scénario change. Avec **Commando** de Microïds sur Jaguar vous dirigez un peloton de marines. Cela ressemble à Space Hulk mais en plus intéressantes. **Corridor 7** de Capstone sur PC n'est encore qu'un nom avec peu d'images : de la 3D et des tueries...

IBM annonce un jeu sur CD-Rom PC et Mega CD !

Dans la catégorie baston, le fabuleux **Rise of the Robots** débarque avec des combats de robots sublimes. Le travail graphique est exceptionnel et le test ne doit pas tarder. **Surf Ninja** de Capstone sur PC vous entraîne sur la côte ouest des États-Unis où une des



SHOCK WAVE

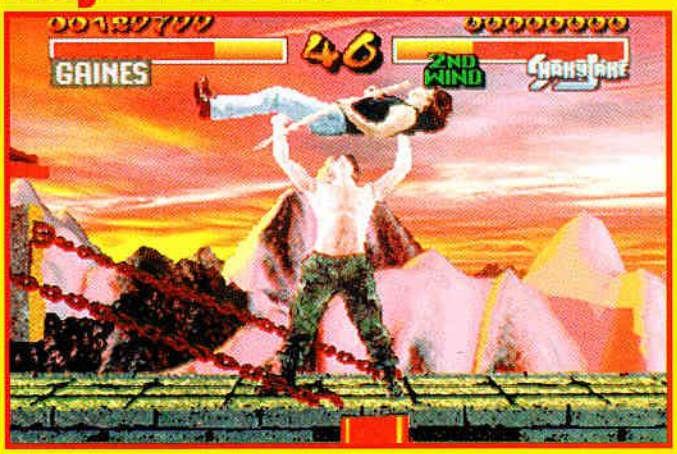
ninjas sèment la terreur. **Brutal Sport Football** de Telegames sur Jaguar ressemble plus à un ring qu'à un terrain de foot. Quand les épées sont autorisées pour décapiter les adversaires, ce n'est plus du sport. Avec **Ultra Vortex** de Beyond Games sur Jaguar vous affrontez des champions d'arts martiaux. L'action se poursuit grâce à Interplay et **Out of this World**, le fabuleux jeu d'Eric Chahy, sur 3DO. À noter pour son originalité, **Pataank** de PF. Magic sur 3DO : vous êtes une boule dans un flipper géant. En vrac, signalons **Hotel Mario** sur CD-I ; le retour de **Tempest 2000** sur Jaguar, avec un tunnel sans fin ; **Tiny Toon Adventures** d'Atari sur Jaguar, un jeu de plateforme ; **Sewer Shark** de Virgin sur CD-Rom PC ; **Morphman** de Dynamic Dimensions Development sur CD-Rom, un homme hors du commun assume plusieurs formes animales (pas encore distribué en France, mais annoncé). Concluons par un événement : IBM lance Alexandria sur CD-Rom PC et Mega CD. À part le nom, on ne sait rien sauf que Big Blue se lance dans les jeux. Une bonne nouvelle, non ? ■

Un château en plein désert, c'est le pari gagné de l'hôtel Excalibur. Dans une ambiance très médiévale, on se promène au milieu de soldats et de chevaliers en armes. Les amateurs peuvent assister tous les jours à des tournois dans l'hôtel. L'intérieur est fait de vieilles pierres polies par les ans. Les tours et les corridors sont parfois bien impressionnants.

MORPHMAN *HOTEL MARIO* *RAIDEN*

STAR DU C.E.S.

Way of the Warrior



« Panem et circenses » : du pain et des jeux, voilà le cri du peuple à travers les âges. Way of the Warrior, de chez Naughty Dog, illustre bien ce besoin. En instance sur 3DO, voici un jeu de combat très proche de Mortal Kombat. Dix personnages digitalisés dans plus de cent positions s'affrontent selon vos désirs. À vous de prendre les commandes, déchaînez-vous face à un adversaire impitoyable. Les graphismes sont d'une qualité fantastique et le potentiel de la machine est utilisé. Ça bouge dans tous les sens, les coups les plus simples se trouvent rapidement, le sang coule à flots et, pour notre plaisir, il y a même un arbitre qui y passe comme tout le monde. Chaque personnage possède un style différent : celui qui a ma préférence est une sorte de paysan du Middle West équipé d'un bâton ou d'une fourche. D'ailleurs, le coup final avec cette dernière est plutôt sympa. Eh oui ! il y a des coups spéciaux pour achever les adversaires. Enfin de l'action sur 3DO.

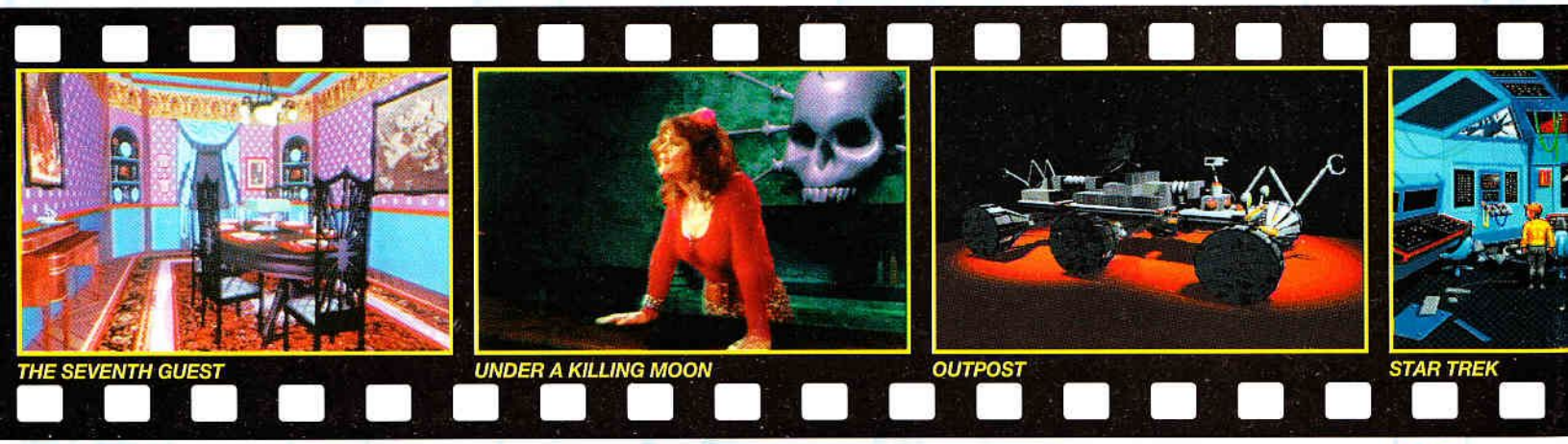
NOUVEAU EXCLUSIF

Gagnez
UNE CONSOLE PAR JOUR
sur le
36.68.1166

Tous les jours,et chaque jour durant un mois, joue et gagne une console de jeu vidéo parmi des :
MEGADRIVE de SEGA ● SUPER NINTENDO
GAME BOY de NINTENDO ● GAME GEAR de SEGA
et certains jours, une JAGUAR d'ATARI

Et plein de consoles Méga CD2, Néo-Géo et Amiga sur le : 36.68.1039
+ des jeux vidéo : 36 15 7 SUR 7

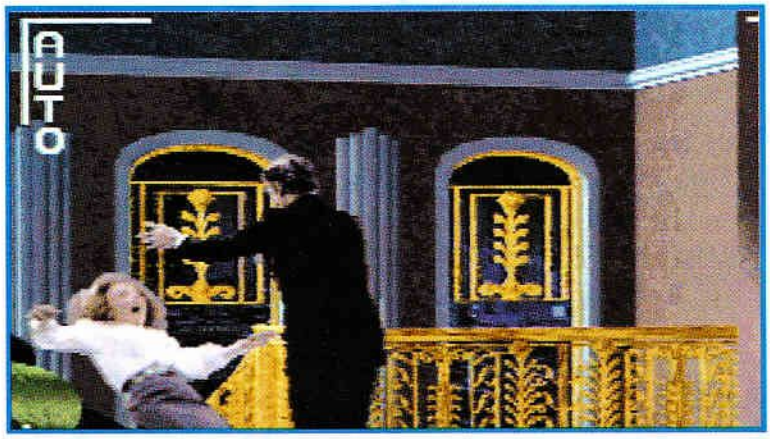
Aventure : un to


THE SEVENTH GUEST
UNDER A KILLING MOON
OUTPOST
STAR TREK

Si les grosses compagnies éditent chacune leur jeu, des outsiders, comme Media Vision, arrivent en force sur le marché... Des surprises en perspective !

La mode Star Trek fait fureur : **Star Trek Next Generation** de Spectrum Holobyte est le nouvel épisode étonnant de la série. Étonnant car développé sur trois support différents, 3DO, CD-Rom PC, et Super Nintendo. De plus, l'histoire est différente sur chaque support. Sur 3DO, vous devez sauver une ancienne race alors que, sur une planète, l'équipage de l'Enterprise est pris en pleine guerre civil. Sur CD-Rom PC, vous recherchez un parchemin pour maintenir l'unité de la galaxie : des centaines d'étoiles à explorer et un formidable scénario à découvrir. Sur Super Nin-

BIOFORGE



VOYEUR

STAR DU C.E.S.

Harvester

Toujours en fouinant, nous sommes tombés devant un écran de télévision diffusant les premières images d'un jeu complètement inconnu, Harvester de Merit Software et Futur Vision. Les images sont suffisamment belles pour stopper net toutes les recherches : qu'est ce que c'est ? Ça tourne sur quoi ? C'est pour quand ? (Trois questions de bases d'un journaliste sur un salon.) Les réponses sont dans l'ordre : c'est un jeu entraînant une violente expérience de terreur combiné avec un jeu d'arcade et d'aventure. On ne sait pas encore. C'est toujours en développement. Hormis des images 3D fantastiques, nous avons réussi à obtenir le début du scénario : vous vous réveillez un beau matin avec une violente crise d'amnésie. Tous les voisins vous connaissent, tout le monde vous dit bonjour, mais vous ne vous souvenez de rien. Vous avez même une jolie petite amie qui disparaît quelques jours après. Par contre, vous découvrez dans son lit un crâne attaché à une colonne vertébrale. L'horrible crime ne choque personne et vous êtes même contacté par une secte, The Order of the Harvest Moon, qui possède un magnifique immeuble, The Lodge. L'histoire est ensuite trop horrible pour être racontée... ou alors on ne voulait pas nous en dire plus. On vous tient au courant dès que nous avons plus d'informations.

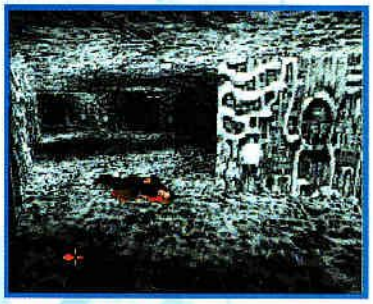
urnant palpitant

ZOMBIE DINOS

ISLE OF THE DEAD

BIOFORGE

tendo, vous devez résoudre l'énigme de l'objet le plus puissant de la galaxie, The Derandomizer. Quel que soit le support, Spectrum Holobyte à tiré profit au maximum des capacités de chaque machine. Les scènes cinématiques sont superbes et les combats en 3D absolument incroyables. Interplay lance **Star Trek 25th Anniversary**, la version CD-Rom du jeu PC. Les



SYSTEM SHOCK

dialogues sont enregistrés par les acteurs de la série : j'adore entendre Spock dire « Mais c'est illogique, Capitaine. » Tachyon et Paramount préparent **Star Trek, Deep Space Nine, the Hunt**, le jeu est ici basé sur la nouvelle série que nous n'avons pas encore vu en France. Parmi les produits très attendus, **The Dig** de Lucas Arts remporte la palme avec un scénario de Steven Spielberg. Prévu sur CD-Rom PC, sa sortie est annoncée pour l'hiver 94. En attendant, voilà l'histoire : vous jouez le rôle de Boston Low, commandant d'une équipe d'explorateurs de l'espace qui se retrouve sur une planète hostile à des millions d'années-lumières de la Terre. Votre mission : découvrir le terrible secret de la civilisation alien. Les premières images sont sublimes... Virgin sort **The Seventh Guest** sur CD-I. La démonstration est éloquente, surtout au niveau de la vitesse de jeu, supérieure à celle sur PC. **The Eleventh Hour** de Virgin est la suite de The Seventh Guest : une journaliste décide d'interviewer les visiteurs de la maison Stauf. Bien sûr,

STAR DU C.E.S.

Noctropolis

Sous format disquette et CD-Rom, Noctropolis d'Electronic Arts se déroule dans un futur où les héros de bandes dessinées ont une vie réelle. Ainsi, le héros vit une expérience incroyable : gérant d'une boutique de BD, il révère les superhéros. Un jour, alors que sa série préférée n'existe plus, il reçoit une édition spéciale qui en poursuit l'histoire.

En se « plongeant » immédiatement dedans pour la lire, il se retrouve tout à coup à Noctropolis. Aidé par un superhéros, du nom de Stiletto, il doit empêcher les autres d'investir le monde réel. Electronic Arts a utilisé de nouvelles techniques graphiques pour Noctropolis. Les images 256 couleurs sont d'une finesse incroyable. De plus, le style sombre et inquiétant de Noctropolis donne une ambiance très très bonne où il est agréable d'évoluer. Allez, plus que deux mois à attendre avant la sortie.

LES DÉPENSES DE NOS REPORTERS

• Jeudi : 30 dollars de taxis (la tournée des casinos coûte cher), 150 dollars de nourriture. Pendant que Stéphane vide une bière pour fêter un gain de160 dollars au black-jack ; Yann, qui en est à son huitième whisky, perd 80 dollars. Conclusion, mieux vaut boire de la bière pour gagner, une théorie qui sera mis en pratique l'année prochaine ! Encore 10 dollars de chemise pour Yann avant de repartir (on ne plaisante pas avec les dettes de jeu). Total de la journée : perte de 110 dollars, environ 650 francs (record à battre l'année prochaine !).

À vos agendas...

Voici la liste des jeux d'aventure prévus cette année, entre parenthèses nous vous indiquons sur quelle machine et le nom de l'éditeur. À vous de planifier vos attentes :

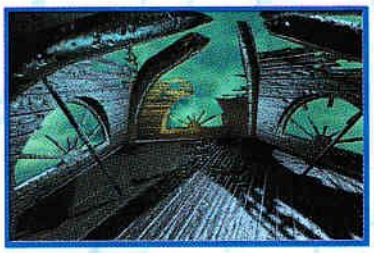
- Buccaneers (CD-Rom PC/Software Sorcery) mars 94.
- Eleventh Hours (CD-Rom PC/Virgin) avril 94.
- Evidence (Jaguar/Microids) avril 94.
- Fables & Fiends 3 (CD-Rom PC/Westwood) juin 94.
- Harvester (PC/Merit Software) inconnue.
- Inherit the Earth (PC/New World Computing) mars 94.
- Noctropolis (PC/EA) mars 94.
- Quantum Gate (CD-Rom PC/Media Vision) non communiqué.
- Return to Zork (Jaguar/Activision) avril 94.
- Star Trek : 25th anniversary (CD-Rom PC/Interplay) février 94.
- Star Trek : Next Generation, a Final Unity (CD-Rom PC/Spectrum Holobyte) printemps 94.
- Star Trek : Next Generation, a World for all Seasons (3DO/Spectrum Holobyte) été 94.

LES DÉPENSES DE NOS REPORTERS

• Vendredi : 20 dollars de taxis, 150 dollars de nourriture. Au casino : perte de 60 dollars au Luxor pour Yann, Stéphane ne perd que 45 dollars. Total de la première journée : perte de 275 dollars, environ 1 600 francs. (Record à battre également.)

• Samedi : 20 dollars de taxis, 150 dollars de nourriture. Pendant que Stéphane pert 60 dollars au black-jack, Yann se refait de 30 dollars (bonne soirée !). Total de la deuxième journée : perte de 200 dollars, environ 1 200 francs. (Il faut bien rentrer à la maison...)

elle disparaît et, comme vous êtes son amant, vous devez la retrouver. The Eleventh Hour est peut-être plus beau que le premier volet de l'histoire : la



WINGS OF GLORY

maison s'est agrandie de nouvelles pièces et le système d'énigmes a un peu changé. Interplay sort la version CD-Rom PC et Mac de **Voyeur**. Sur CD-Rom PC, Software Sorcery prépare deux jeux, **Buccaners** et **Treasure Hunters**. Hormis quelques

HARVESTER

images, nous n'avons pas plus d'informations. New World Computing prépare **Inherit the Earth**, un jeu qui vous plonge dans un monde habité par

STAR DU C.E.S.

Quantum Gate

Encore une surprise de chez Media Vision : Quantum Gate sur CD-Rom. Le jeu contient plus de deux heures de vidéo comprenant quarante-cinq minutes de Full Motion Vidéo. Plus de trente acteurs ont participé à la réalisation du jeu. Quantum Gate est en 3D avec des décors absolument fous et fabuleux. Sa conception est très proche de celle d'un film. En fait, le thème principal de Quantum est simple : vous réalisez justement un film en jouant. L'action se déroule en 2057, la Terre est une planète dévastée par une forte pollution. L'unique chance de la sauver réside dans un élément chimique (l'oxide d'iridium), qui n'existe que sur une planète lointaine, l'AJ-3905. Intrigue politique, combats spatiaux, affrontement contre des hordes barbares, voyage en espace virtuel... voici quelques éléments de Quantum Gate. Le plaisir de jouer réside aussi bien dans l'aventure que dans les superbes vues du jeu. Avec un peu de chance, Quantum Gate devrait très rapidement arriver en France.

SYSTEM SHOCK

RETURN TO ZORK

STAR TREK, DEEP SPACE

THE DIG

VOYEUR

des animaux humanoïdes. Inculpé du vol de l'orbe de la sagesse, vous devez prouver votre innocence. Petit handicap : vous incarnez un renard qui est considéré comme un des plus grands voleurs de la Terre. Activision sort **Return to Zork** sur Jaguar. Dans **Evidence** de Microïds, vous êtes un écrivain curieux qui met son nez dans les affaires de la Mafia (prévu sur Jaguar). **Zombie Dinos** d'Interplay est un jeu à la fois éducatif et d'aventure prévu sur CD-Rom PC et Mac. Enfin, après Kyrandia, Hand of Fate, Westwood prépare le troisième volet : **Fables & fiends** sur support CD-Rom. Comme vous avez pu vous en rendre compte, ça bouge dans les jeux d'aventure. ■

À vos agendas

Star Trek : Next Generation, Future's Past (Super Nintendo/Spectrum Holobyte) mars 94.

Star Trek, Deep Space Nine (CD-Rom PC et Mac/Tachyon, Paramount) juin 94.

The Dig (CD-Rom PC/Lucas) fin 94.The Seventh Guest (CD-I, Mac/Virgin) juillet 94.

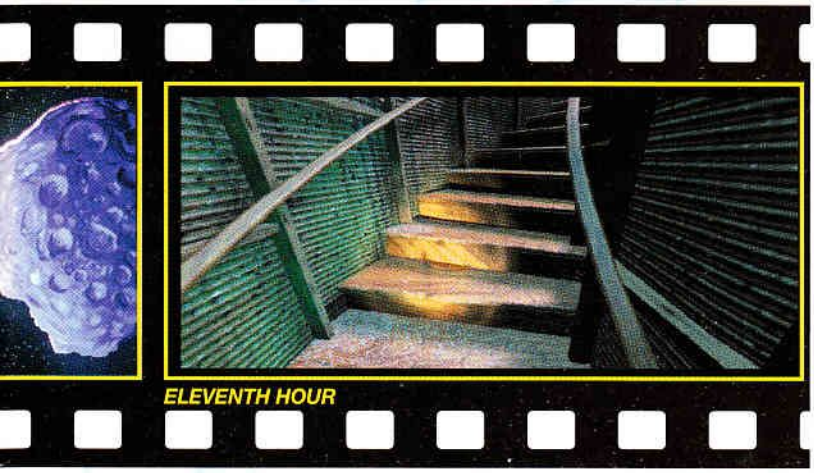
Treasure Hunters (CD-Rom PC/Software Sorcery) septembre 94.

Under a Killing Moon (CD-Rom PC/Access Software) juin 94.

Voyeur (PC et CD-Rom Mac/Interplay) octobre 94.

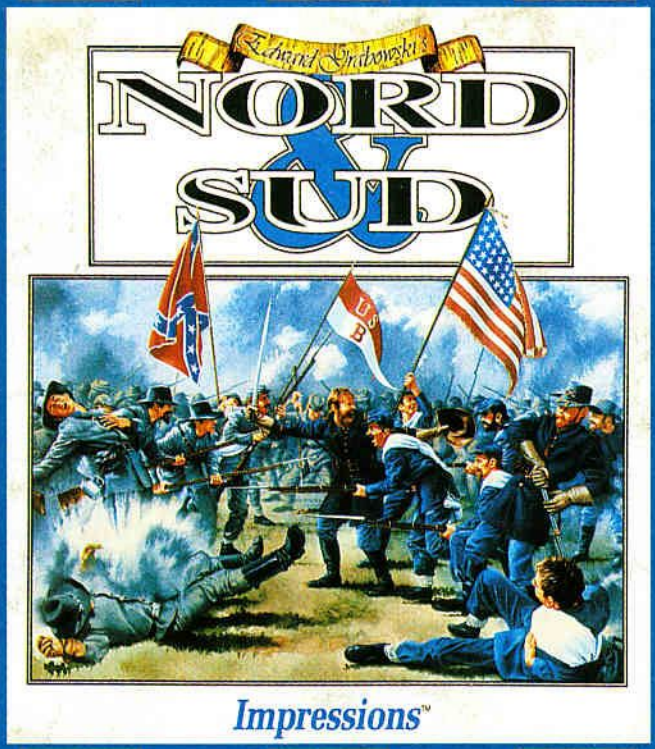
Zombie Dinos (CD-Rom PC/Interplay) automne 94.

PACIFIC



ELEVENTH HOUR

RETROUVEZ TOUTE LA FORCE ET LA PASSION DE LA GUERRE DE SECESSION !



- *Créez vos propres armées, recrutez et entraînez vos soldats.*
- *Choisissez votre stratégie, déployez vos unités et dirigez vos hommes.*
- *Jusqu'à 200 personnages animés, représentant des centaines de milliers d'hommes par bataille.*
- *Des graphismes haute résolution époustouflants.*
- *Musique et sons contribuant à l'atmosphère.*
- *Interface intuitive, facile à utiliser.*
- *Un vaste choix d'armes.*
- *Transport ferroviaire et fluvial.*
- *Comprend la Première Bataille de Bull Run.*

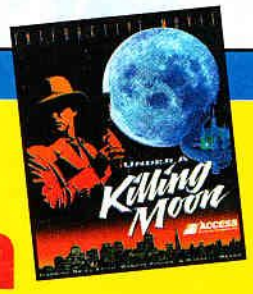
Disponible en version française sur IBM PC et bientôt sur Amiga.

Distribué par :
UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil
Tél : 48.57.65.52

En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente.

STAR DU C.E.S.

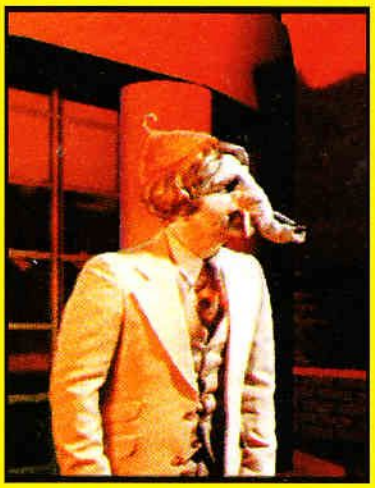
Un monstre est né : Under a Killing Moon



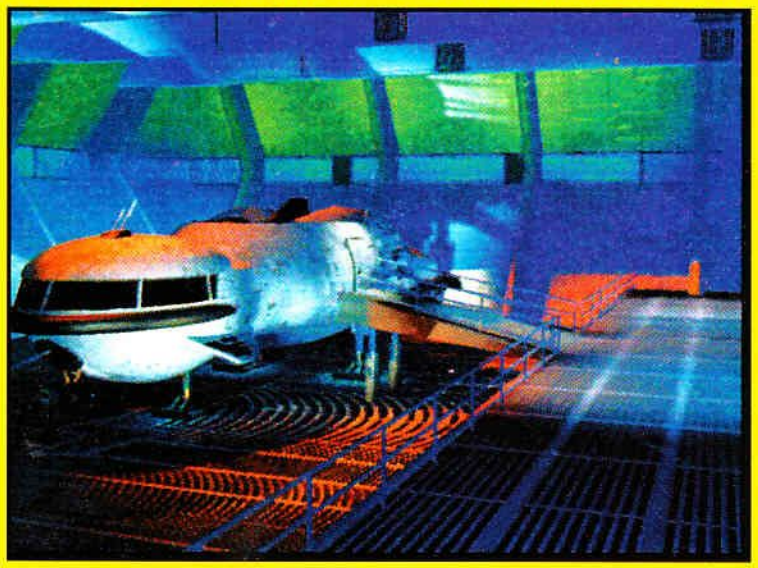
Comment être abasourdie par un jeu ? C'est simple, vous traînez sur un salon, genre CES, en fouinant partout ! Soudain, vous remarquez des petits stands qui ressemblent plus à des coins repos qu'à autre chose. Vous vous approchez pour faire la sieste quand une pancarte vous saute aux yeux : Under a Killing Moon, Access Software ! Vous poussez la porte et... vous prenez la baffe de votre vie. Un des jeux les plus intéressants du salon se cache dans un réduit !

Un jeu où tout à l'apparence du réel

Chris Jones, le patron du projet, n'a pas créé un jeu mais un monde interactif où le joueur évolue comme il veut. Si vous faites une comparaison avec The Seventh Guest, il réplique : « Ce jeu était très innovateur et les graphismes somptueux. Mais il n'y a pas d'interaction : les chambres et les couloirs sont juste des lieux où vous passez pour aller d'un point A vers un point B. Vous ne pouvez pas vraiment examiner tous les lieux. Nous voulons un environnement de jeu en 3D où tout à l'apparence du réel. Nous souhaitons aussi que le changement de vue lors d'un dialogue semble aussi naturel que dans un film grand public. » Pour sa part, le scénariste Aaron Conners souhaite que le joueur dialogue avec les personnages du jeu également pour le plaisir. Cependant, pour concevoir un jeu comme un film, les acteurs



doivent être des stars du cinéma. Sauf qu'ils craignent souvent de devenir un fac-similé de Sonic. Après avoir découvert le script et au vue des premières images de Under a Killing Moon, trois acteurs se sont décidés à sauter le pas. Margot Kidder (Superman), Brian Keith et Russel Means (deux comédiens très connus aux États-Unis) ont accepté de contribuer activement à l'élaboration du jeu. Toute l'équipe a bénéficié de leurs conseils : script, placement des caméras, gestuelle des personnages. Résultat, les persos bougent comme dans un film ! C'était la dimension cinématographique que recherchait l'équipe d'Access Software. Under a Killing Moon commence par un flash-back en 1945 : une compagnie de GI investie un château en Allemagne. Elle découvre une secte qui pratique des sacrifices humains et d'autres horreurs.



Une nouvelle dimension

Le jeu commence un siècle plus tard avec Tex Murphy, un détective de San Francisco. Tex vient d'accepter une affaire qui semble facile. En fait, il se retrouve dans une folle histoire qui met en jeu la secte de 1945. Cette dernière fabrique maintenant un virus meurtrier dont elle compte inonder la planète. Ainsi, à l'abri dans leur station spatiale, les fidèles n'auraient plus qu'à attendre pour s'emparer d'une terre vierge. Sympathique, non ? Pour vous donner une idée de la réalisation, laissez-moi vous raconter les premières minutes de l'introduction : une démonstration ahurissante et des graphismes à la Seventh Guest... Tout à coup, Stéphane me donne un coup de coude et me montre le démonstrateur qui bouge la souris. Incroyable : les images ne sont pas précalculées ! Le déplacement est en temps réel dans un monde en 3D. Le tout est très fluide et, quand on s'approche du mur pour lire un diplôme accroché, la définition est parfaite et vous pouvez même le lire sans problème. De même, vous pouvez tourner autour d'une table, regarder dessous, ouvrir et regarder dans les tiroirs. Même si cela ne vous avance pas dans le jeu, c'est possible.

Des scènes de jeu pour le plaisir de jouer !

Tex discute avec un grand nombre de personnages dont certains n'ont rien à voir avec l'histoire. Ils sont présents pour le plaisir de la discussion. Encore un principe sympathique, les dialogues ne reposent pas sur des phrases mais sur des attitudes. Quand Tex s'approche de quelqu'un, le dialogue s'engage directement. Si vous décider de parler, vous avez le choix du style : amical, compagnon de beuverie, ordurier, charmeur... Ensuite, il ne reste plus qu'à suivre le dialogue. Un dernier détail, les ombres bougent selon l'éclairage et votre position comme dans la réalité. De plus, vous pouvez sélectionner des séquences de votre aventure pour monter votre propre film. Alors, impatient de découvrir Under a Killing Moon sur CD-Rom ?

FUNWARE

ET POUR JOUER PAR TELEPHONE
4 NUMEROS
36.68.13.12
36.70.10.25
36.70.13.12
36.70.05.93

DERNIERE MINUTE
POUR TOUTE COMMANDE
DE MICROCOSM
SUR CD ROM PC ou CD 32
1 TEE-SHIRT + 1 CD MUSICAL
OFFERTS

DISQUETTE 3.5	A L'UNITE	PAR 100
HD	6.00	5.50
DF/DD	4.00	3.80

AMIGA / ATARI

SOURIS	130
SCANNER	1050
MANETTES	
FAST WINNER TURBO II	60
SPEEDKING ANALOGIQUE	150
TOPSTAR SV127	290

AMIGA/ATARI

A320 USA	290 / 290
ALIEN BREED II	250 / -
ALIEN III	250 / -
APOCALYPSE	250 / -
B-17	190 / -
BENEFACTORE	260 / -
BENETH A STEAL SKY	290 / -
BLASTAR	260 / -
BODY BLOWS GALACTIC	250 / -
BRIAN THE LION	230 / -
BRUTAL SPORTS FOOT	260 / -
BUBA'N STIX	240 / -
CAMPAIGN 2	320 / 320
CANNON FODDER	240 / -
CARLOS	270 / 270
CHAOS ENGINE	240 / 240
CIVILIZATION	280 / 280
COMBAT AIR PATROL	260 / -
COOL SPOT	270 / -
CREEPERS	200 / -
CYBERPUNKS	250 / -
CYBERSPACE	290 / -
DARKMERE	280 / 280
DENIS LA MALICE	240 / -
DINO RODDERS	230 / -
DRACULA	270 / -
DREAMWEB	310 / -
DUNE 2 - VF	270 / -
ELFMANIA	250 / 250
ELITE 2	270 / 270
F1 GRAND PRIX	280 / 280
F117 A	270 / -
FIRECOPTER	260 / -
FURY OF THE FURIES	250 / -
GENESIA	280 / -
GLOBAL GLADIATORS	240 / -
GOAL	250 / 250
GOBLINS 3	270 / 270
HIRED GUNS	260 / -
HUMANS 2	270 / -
INDY 4 AVENTURE - VF	340 / -
INNOCENT	260 / -
JACK THE RIPPER	360 / -
JURASSIC PARK	240 / -
KING QUEST VI - VF	310 / -
KINGMAKER	300 / 300
KRUSTY FUN HOUSE	240 / -
LEGACY OF SORASIL	250 / -
LOTUS TURBO TRILOGY	260 / -
MAELSTROM	310 / -
MONKEY ISLAND 2 - VF	340 / -
MORTAL KOMBAT	250 / -
Mr NUTZ	250 / -
NORD & SUD	280 / -
O.M. FOOTBALL	240 / -
PINBALL SPE. EDITION	230 / -
PREMIER MGR2	250 / -
RALLY	270 / -
RISE OF THE ROBOTS	280 / -
ROBINSON REQUIEM - VF	270 / 270
RYDER CUP	250 / -
SECOND SAMOURAI	280 / -
SIM EARTH - VF	270 / -
SIMON THE SORCE. - VF	320 / -
SPACE HULK	250 / -
STAR TREK	310 / -
STARDUST	200 / -
SUPER LEA. MANAGER	240 / 240
SYNDICATE - DISK	160 / -
SYNDICATE - VF	250 / -
T.F.X.	270 / -
TERMINATOR 2	220 / -
THE PATRICIAN - VF	260 / 260
THEATRE OF DEATH	270 / -
TORNADO	290 / -
TURRICAN III	240 / -
UNIVERSAL MONSTER	240 / 240
URIDIUM II	240 / -
WAR IN THE GULF	260 / 260
WING COM. ACADEMY	270 / -
WINTER OLYMPIC	250 / -
YO JOE	220 / -
ZOOL 2	240 / -

2,19 F/MN (POUR 36.68) 8,76 F/APPEL 2,19 F/MN (POUR 36.70). Prix et titres valables pour le mois de parution dans la limite des stocks disponibles

EXTENSIONS

512 Ko A500	250
512 Ko avec H. A500	290
1,5 Mo A500	800
1 Mo A500+	430
1 Mo A600	600
4 Mo A600/A1200	1490
1 Mo A1200, extensible à 9 Mo	1590

LECTEURS 3.5

INTERNE PC	400
INTERNE AMIGA	530
INTERNE ATARI	790
EXTERNE PC	750
EXTERNE AMIGA	600
EXTERNE ATARI	600

DISQUES DURS A1200

80 MO	1590
120 Mo	2290
SOURIS PC	130
ALIMENTATION	350
CD ROM MITSUMI	1700

MANETTES PC

TOPSTAR SV 227	290
FLIGHTSTICK	340
FLIGHSTICK PRO	610
CONTROL PAD	130

CARTES SONORES

SOUNDMASTER+	510
SOUNDBLASTER 16 ASP	1690

CD ROM

ALONE IN DARK + JACK	390	MAD DOG McCREE	320
CONSPIRACY (KGB)	360	MEGARACE	330
DONGEON HACK	390	MICROCOSM	360
FANTASY EMPIRE	300	MOTORS STARS	380
GABRIEL KNIGHT	360	NEWSWEEK	330
GOBLINS 3	390	POLICE QUEST IV	360
INCA - VF	340	PROTOSTAR	380
INCA 2 - VF	350	REBEL ASSAULT	340
IRON ELIX	350	RISE OF THE ROBOTS	330
JACK THE RIPPER	360	STAR TREK	370
JOURNEY MAN - VF	360	SUPER STRIKE COMMANDER	360
JURASSIC PARK	330	T.F.X.	380
LANDS OF LORE - VF	330	WING COM + ULTIMA VI	300
LEISURE SUIT LARRY VI	390	WOLFPACK	380
LEMMINGS	330	WORLD OF XEEN - VF	330

3 DO

CONSOLE / NTSC	5990
BATTLE CHESS	499
DRAGON'S LAIR	499
MAD DOG McCREE	499
NIGHT TRAP	499
STELLAR 7	499
TRANSCODEUR	690

Vous permet d'utiliser votre 3 DO sur TV PAL/SECAM

AMIGA 1200

ALIEN BREED II	230
BODY BLOWS GALACTIC	260
BURNING RUBBER	250
CAPTIVE 2/LIBERATION	260
CHAOS ENGINE	270
DENIS LA MALICE	250
DIGGERS	250
JURASSIC PARK	250
KING QUEST VI - VF	310
OUT TO LUNCH	240
RISE OF THE ROBOTS	280
ROBINSON REQUIEM - VF	290
RYDER CUP	250
SECOND SAMOURAI	250
STAR TREK, 25th ANN.	310
SUPER LEA. MANAGER	240
WING COMMANDER	290
ZOOL 2	250

MACINTOSH

LOST IN TIME	360
VICTORY AT SEA	380
FALCON 3 / MC	390
GOBLINS 3 - VF	340
INCA - VF	390
INDY 4 AVENTURE	390
KING QUEST VI	380
MONKEY ISLAND 2	370
POPULOUS	340
SIM CITY 2000	350
STAR TREK	310

CD ROM

7TH GUEST	650
DRACULA UNLEASHED	430
JOURNEY MAN	340
MYST	430

CD 32

CONSOLE	2490
CONTROL PAD	200
CARTE FMV	1690
ALIEN BREED II SPE. EDIT.	240
BRUTAL SPORT FOOT	250
BUBBLE AND SQUEAK	270
CAPTIVE 2 / LIBERATION	240
CHAOS ENGINE	260
COMPOSER QUEST	300
DANGEROUS STREETS	260
DEEP CORE	220
DENIS LA MALICE	230
DONK SPE. EDIT.	260
ELITE II	240
F17 CHALLENGE	240
GENESIS	260
GOLDEN COLLECTION	260
HUMANS 1 + 2	240
INFERNO (EPIC2)	270
INSIGHT TECHNOLOGY	270
JURASSIC PARK	270
LABYRINTH OF TIME	190
LEGACY OF SORASIL	240
LOTUS TRILOGY	260
MICROCOSM	350
MORPH	260
NICK FALDO GOLF	300
NIGEL MANSELL	260
PINBALL FANTASIES	230
PROJECT X	240
QWAK	240
RYDER CUP	230
SEEK & DESTROY	180
SENSIBLE SOCCER 92/93	200
SHADOWS OF WORLD	270
SUMMER OLYMPICS	260
SURF NINJA	260
T.F.X.	270
TROLLS	240
URIDIUM II	220
WHALE'S VOYAGE	240
ZOOL	270

FILMS

TOP GUN - VF	180
LES NUITS FAUVES-VF	180
BLACK RAIN - VO	180
STAR TREK VI - VO	180

CONCERTS

BRYAN ADAMS	150
A. LLOID WEBBER	150
BON JOVI	150

PC

A320 USA	320	MONKEY ISLAND 2 - VF	280
ACES OVER EUROPE - VF	340	MORTAL KOMBAT	290
ALONE IN THE DARK 2 - VF	350	OMAR SHARIF BRIDGE	290
BENEATH A STEEL SKY	320	ORIGAMO	360
BLACK SECT	250	OSCAR	270
BODY BLOWS	260	PACIFIC STRIKE	330
BURNING RUBBER	280	PACIFIC STRIKE - SPEECH	170
CAMPAIGN 2	310	PATRIOT	320
COBRA MISSION	350	PERFECT GENERAL II	360
COMMANCHE + DISK 1	360	POLICE QUEST IV - VF	330
COMMANCHE - DISK 1 + 2	290	POWERMONGER	90
CYBER RACE - VF	320	PREMIER MGR2	290
DAY OF TENTACLE - VF	330	PRIVATEER	350
DEMONSGATE	250	PRIVATEER - SPEECH PACK	160
DINO RIDDERS	230	QUEST FOR GLORY III - VF	290
DONGEON HACK - VF	350	QUEST FOR GLORY IV - VF	330
DONGEON MASTER II	340	RAILROAD TYCOON DELUXE	280
DREAMWEB	350	RED CRYSTAL	360
ELITE 2	310	RISE OF THE ROBOTS	320
EVEN MORE INCRE. MAC. - VF	300	ROBINSON REQUIEM - VF	290
F15 STRIKE EAGLE 3	320	RYDER CUP	270
FALCON 3.0 + DISKS	370	SAIL SIMULTOR + MANETTE	720
FLIGHT SIM. 5 - VF	340	SAM & MAX - VF	330
FREDDY PHARKAS - VF	280	SEAL TEAM	280
FURY OF THE FURIES	260	SHADOW CASTER	290
GABRIEL KNIGHT - VF	330	SILVERBALL	230
GENESIA - VF	290	SIMON THE SORCERER - VF	340
GLOBAL DOMINATION	350	SPACE HULK	290
GOBLINS 3	290	SPACE QUEST V - VF	330
GRANDSET FLEET	370	SPEAR OF DESTINY	290
HEROS OF THE 357TH	90	STAR TREK II	340
HIRED GUNS	340	STARLORD	340
HISTORY LINE - VF	340	STREETFIGHTER 2	100
HUMANS 2	270	STONE KEEP	370
IN EXTREMIS - VF	310	STRIKE - SPEECH PACK	150
INCA 2 - VF	300	STRIKE - TACT. OP.	160
INDY 4 AVENTURE - VF	340	STRIKE COMMANDER	310
INDY CAR	300	STRONGHOLD - VF	290
INNOCENT	360	T.F.X.	320
ISHAR + ISHAR 2 - VF	370	TERMINATOR 2	310
JACK THE RIPPER	350	TERMINATOR 2029 + DISK	350
JURASSIC PARK	290	TERMINATOR RAMPAGE	290
KINGMAKER	320	ULTIMA 8 - SPEECH PACK	160
LANDS OF LORE - VF	330	ULTIMA 8 - VF	350
LEGACY - VF	290	VEIL OF DARKNESS - VF	250
LEGEND OF KYRANDIA II - VF	320	WING COMMANDER ACADEMY	290
LEISURE SUIT LARRY VI - VF	350	WING COMMANDER DEL.	360
LINKS386 PRO - SVGA	310	WISARDRY VII	290
LITIL DEVIL	300	WWII BATTLES STH PACIFIC	350
LOST VICKING	280	X-WING	360
MASTER OF ORION	290	X-WING DISK 1+ 2	290
MIGHT AND MAGIC 5 - VF	280	XANTH	340

Pour tous renseignements ou commandes, téléphonez-nous. ☎ (16.1) 40.47.89.72

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 267 75749 PARIS CEDEX 15

NOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TELEPHONE _____ N° CLIENT (facultatif) _____

REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° _____

Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

QTES	TITRES	PRIX

Jeux de rôle : b

AD&D AL QADIM

PAGAN, ULTIMA VIII

STONEKEEP

AD&D RAVENLOFT

AD&D AL QADIM

PAGAN, ULTIMA VIII

STONEKEEP

AD&D RAVENLOFT

Il n'y a pas de grande révolution en vue dans le domaine des jeux de rôle. Toutefois, le genre bénéficie cette année de quelques améliorations qui lui donnent une nouvelle dynamique.

Cette année, onze nouveaux jeux de rôle sont prévus, toutes machines confondues. Le plus évolué est sans conteste **Pagan, Ultima VIII** d'Origin. On en avait parlé, mais encore jamais vu. La surprise est très agréable. Pour l'histoire, le Gardien revient et il n'est pas content. Après avoir été vaincu dans les deux derniers volets de la série, il envoie l'avatar dans un lieu étrange appelé Pagan. Pendant ce temps, il attaque tranquillement Britannia (une idée fixe !) mais surtout, pour la première fois, la Terre. L'avatar, comme d'habitude, doit se sortir d'affaire et sauver le monde. Des rumeurs prétendent qu'à la fin le Gardien est définitivement vaincu. (Que vont-ils inventer pour le prochain ?). Bénéficiant d'une réalisation de plus en plus évolué, Pagan se présente en vue 3D isométrique. Les personnages peuvent désormais sauter des ravins ou passer par les fenêtres. Avant de jeter un sort, on assiste aux gestes cabalistiques du lanceur, avec un très beau rendu visuel. Les effets des sorts sont exceptionnels : explosions garanties. Un monde plus petit que d'habitude devrait permettre aux non-initiés de finir Pagan. Une bonne idée car, pour être franc, je n'ai pas pu terminer les deux derniers Ultima par manque de temps. Une autre bonne nouvelle, Pagan sera entièrement en français : vous n'aurez plus d'excuses pour ne pas y jouer.

PAGAN, ULTIMA VIII

Des histoires terribles en perspective...

Sous la formulation classique des jeux de rôle, on remarque **AD&D Ravenloft, Strahd's Possession** de chez SSI. Le jeu met en scène le terrible Strahd dans un cadre fantastique médiéval : une centaine de créatures et de personnages à affronter et une amulette à reconquérir. La fenêtre de jeu occupe les trois-quarts de l'écran et la gestion des personnages rappelle celle de Eye of the Beholder. New World Computing nous replonge dans Xeen avec une version CD-Rom PC, **World of Xeen**. Des animations en 3D et des sons à ne plus savoir quoi en faire ! Le CD offre des écrans plus aboutis et des décors fournis. Pour ceux qui aiment les histoires à bases de démons, Imagitec présente **Daemonsgate**, une course contre le temps et des démons très voraces. Le

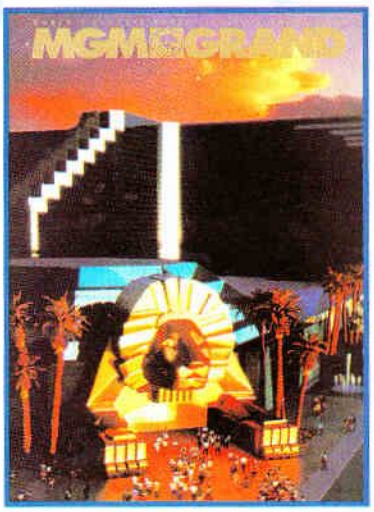
uits de couloirs

DAEMONSGATE
ARENA
WORLD OF XEEN
AD&D RAVENLOFT
ARENA
WORLD OF XEEN

système de magie très original intéressera les joueurs blasés : tout se déroule par invocations via des pentacles, une méthode risquée mais efficace. Si la mémoire vous titille à propos du titre, c'est parce que, la dernière fois qu'on vous en a parlé, le jeu était réalisé par Gremlin. Les temps changent ! Dans la série les grands anciens, Interplay prépare **Dungeon Master II** sur PC. Les graphismes sont en cours de développement (de belles images en 256 couleurs !). On retrouve encore le système de magie à base de runes qui en a fait rêver ou cauchemarder plus d'un. Je vous tiens au courant des prochaines évolutions, c'est promis !

Décors en 3D et monstres à gogo...

On change complètement de présentation avec **Stonekeep** de chez Interplay. Le premier niveau était entièrement jouable. Encore en préparation, c'est un jeu très ambitieux : les décors, les objets et les personnages proviennent de films tournés pour l'occasion. On se déplace dans un monde en trois dimensions avec une équipe de trois personnages. Les monstres qui se rencontre le plus sont courants : les squelettes donnent une impression de réalité incroyable (non, ce ne sont pas des acteurs !), et les élémentaires de feu ressemblent à une flamme d'allumette en plus dangereux. Le rendu est formidable. Le jeu est plein écran. Parmi les idées novatrices, on trouve la carte qui apparaît en 3D. Dans la catégorie des suites attendues, Westwood prépare **Lands of Lore 2** qui sortira tout d'abord sur CD-Rom PC. Les petits cachotiers de chez Westwood n'ont rien voulu montrer mais vu l'enthousiasme de l'équipe, elle nous réserve bien des surprises. Les deux jeux suivants sortent un peu des sentiers battus. **Arena** de chez Bethesda Software reprend le principe 3D de Ultima Underworld. La surprise vient des monstres rencontrés qui sont particulièrement originaux. De même, Arena se déroule aussi bien en intérieur qu'en extérieur. Les démons volants m'ont énormement plu.



L'hôtel MGM est le petit dernier de Las vegas. C'est aussi le plus grand. Il comprend un parc de dix attractions (y compris un grand huit). Pour le traverser, il faut quinze minutes en marchand tranquillement. Vraiment, les Américains voient et pensent en grand !

Croisez les doigts !

Enfin, **AD&D Al-Qadim** de SSI, sur un scénario des *Mille et une nuits*, nous propose un jeu de rôle et d'arcade. Si les quêtes sont présentes, les affrontements se déroulent en mode arcade. Les graphismes sont sympa. Pour terminer, deux jeux sont annoncés sur les nouvelles consoles : **Dungeon Depths** (Midnite Software) sur Jaguar et **Dungeon Hack** (SSI) sur 3DO, qui seront identique à la version PC. Voilà toutes les nouveautés pour les mois à venir, il ne reste plus qu'à attendre en croisant les doigts pour qu'ils arrivent aux dates annoncées. ■

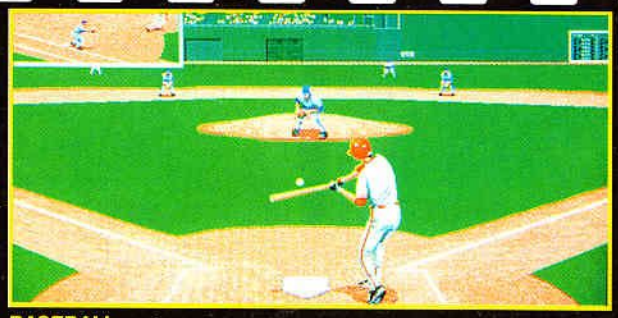
À vos agendas...

Voici la liste des jeux de rôle prévus cette année, entre parenthèses nous vous indiquons sur quelle machine et le nom de l'éditeur. À vous de planifier vos attentes :

- **Arena (PC/Bethesda Software) mars 94.**
- **AD&D Al-Qadim, the Genie's Curse (CD-Rom PC/SSI) mars 94.**
- **AD&D Ravenloft, Strahd's possession (PC, CD-Rom PC/SSI) mars 94.**
- **Daemonsgate (PC/Imagitec) mars 94.**
- **Dungeon Depths (Jaguar/ Midnite Software) sept. 94.**
- **Dungeon Hack (3DO/SSI) septembre 94.**
- **Dungeon Master II (PC/Interplay) octobre 94.**
- **Lands of Lore 2 (CD-Rom PC/Westwood) été 94.**
- **Pagan, Ultima VIII (PC/Origin) mars 94.**
- **Stonekeep (PC/Interplay) avril 94.**
- **World of Xeen (CD-Rom PC/New Wolrd Computing) février 94.**

La fête est finie !

3D FOOTBALL


BASEBALL

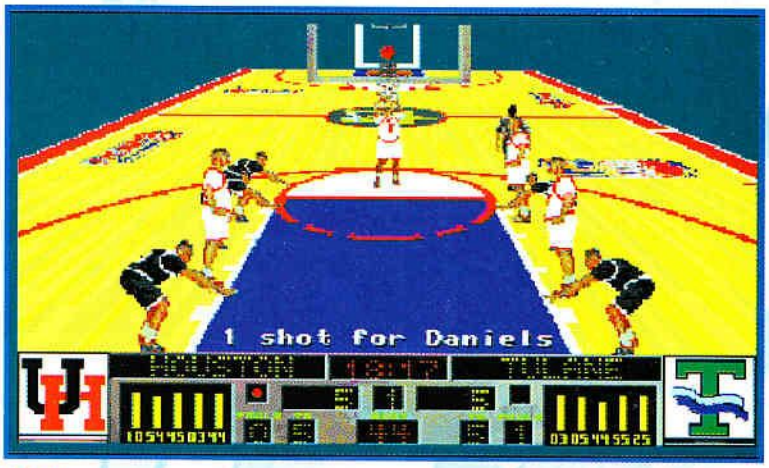
PGA TOUR GOLF

Le sport y a que ça de vrai ! Les développeurs devraient d'ailleurs faire plus de jogging : ça donne des idées !

On commence fort avec **Caesars World of Boxing** de Philips sur CD-I. Le voyage à Las Vegas m'aura au moins appris que les plus grands combats de boxe se déroulent souvent à l'hôtel Caesar. Première impression, ça bouge bien, vite et fort. Quand à moi la catégorie des mouches me suffit vu les coups que les lourds encaissent. Acces Software propose de nouveaux parcours pour Links sur PC dans **Links Championship Course**. J'adore ceux du bord de mer, ça donne un petit goût de vacances. Toujours dans le même domaine, Electronic Arts sort le très connu **PGA Tour Golf** sur 3DO. Accolade se défonce avec trois jeux de sports au catalogue 94 : **Barkley : Shut up and Jam** est un jeu de basket deux contre deux. Vous affrontez seize des meilleurs joueurs de rues, avec des possibilités de manœuvres et de mouvements fantastiques.

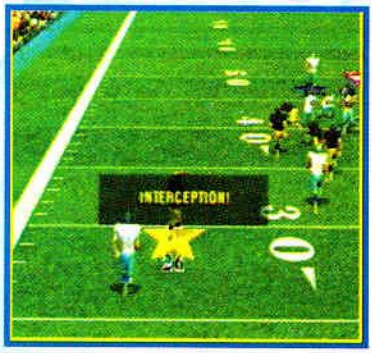
Les sports d'équipe US sont à l'honneur

Brett Hull Hochey est un jeu de hockey sur glace. **Unnecessary Roughness** vous entraîne sur les terrains de football US. Les vues en 3D ne sont vraiment pas mal. On retrouve ici la brutalité et la finesse de ce sport viril seul ou à deux. On reste dans le foot US avec **John Madden Football** d'Electronic Arts sur 3DO. Un énorme travail a été effectué au niveau des positions défensives et offensives. Résultat, 76 modes d'attaque et 70 de défense. John Madden Football est très impressionnant du fait de certaines vues pendant le match. Une fois sélectionné les tactiques de jeu, une séquence s'insère en plein écran : l'équipe adverse vous fonce dessus. Franchement, il y a de quoi lâcher la manette de jeu car ils ont l'air très méchant. Bethesda Software prépare un jeu de basket sur PC du nom de **NCAA**. Chez Dynamix on trouve un **Baseball** encore en développement. un jeu de football américain également en développement sur 3DO chez Park Place Productions, **3D Football**. Enfin, sur Jaguar, Telegames prépare **European Soccer Challenge**, un jeu de foot bien de chez nous. C'est un peu bref, mais il faut croire que le sport n'est plus à la mode. ■



NCAA

BASEBALL



JOHN MADDEN FOOTBALL

À vos agendas...

Voici la liste des jeuxde sport prévus, entre parenthèses nous vous indiquons sur quelle machine et le nom de l'éditeur. A vous de planifier vos attentes :

- **3D Football (3DO/Park Place Productions) sept. 94.**
- **Barkley : Shut up and Jam (PC/Accolade) octobre 94.**
- **Baseball (PC/Dynamix) mai 94.**
- **Brett Hull Hockey (PC/Accolade) été 94.**
- **Caesars World of Boxing (CDI/Philips) février 94.**
- **Chekered Flag II (Jaguar/Atari) avril 94.**
- **European Soccer Challenge (Jaguar/Telegames) 94.**
- **John Madden Football (3DO/EA) février 94.**
- **Links Championship Course (PC/Access Software) été 94.**
- **NCAA (PC/Bethesda Software) novembre 94.**
- **PGA Tour Golf (3DO/EA) mars 94.**
- **Unnecessary Roughness (PC/Accolade) février 94.**

Export Worlwide

JPF Import

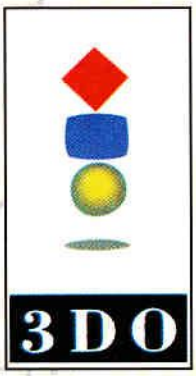
Export tous pays

(1) 46.24.33.19

Distributeur Panasonic 3DO - Distributeur Electronic Arts

DISPONIBLE

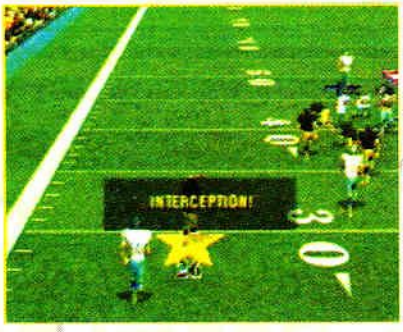
Ouvert de
10h00 à 19h00



Revendeur
Contactez nous !

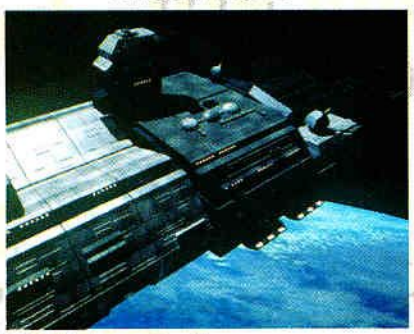
Version Française - Version NTSC

John Madden Football



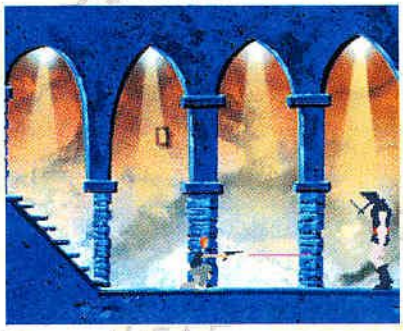
Microcosm
Total Eclipse
Escape From Monster manor

Shock Wave



PGA Tour Golf
Super Wing Commander
Alone In The Dark

Out of this world



Dragon's Lair
Night Trap
Megarace

AMIGA CD32

Microcosm
Jurassic Park
Rise Of The Robots
Syndicate
TFX
Dune...

FULL MOTION VIDEO

Amiga CD32
PC et compatibles
CDI Phillips
3DO

Plus de 50 titres disponibles...

Return To Zork
Black Rain
Patriot Games
Top Gun...

CDI Philips

Prix imbattables !!!

Livraisons :
24 à 48 heures

Commandes Express
par Téléphone ou Fax

Réglement
Carte Bleue
Chèque
Mandat
Contre-Remboursement

Colissimo

Checkered Flag 2
Aliens vs Predator
Crescent Galaxy
Raiden
Tempest 2000
Tiny Toons...

Lecteur CD-ROM
PANASONIC 562 B
Double Vitesse *TURBO*

1690,00 FF TTC

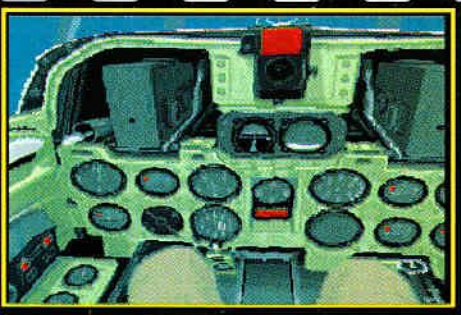
Guide pour un Montage Facile

Tel (1) 46.24.33.19.

62 Bis av Charles de Gaulle
92200 Neuilly s/seine - Métro Sablons

Fax (1) 47.45.23.54

Simulations : la tê


1942, PACIFIC AIR WAR

ACES OF THE DEEP

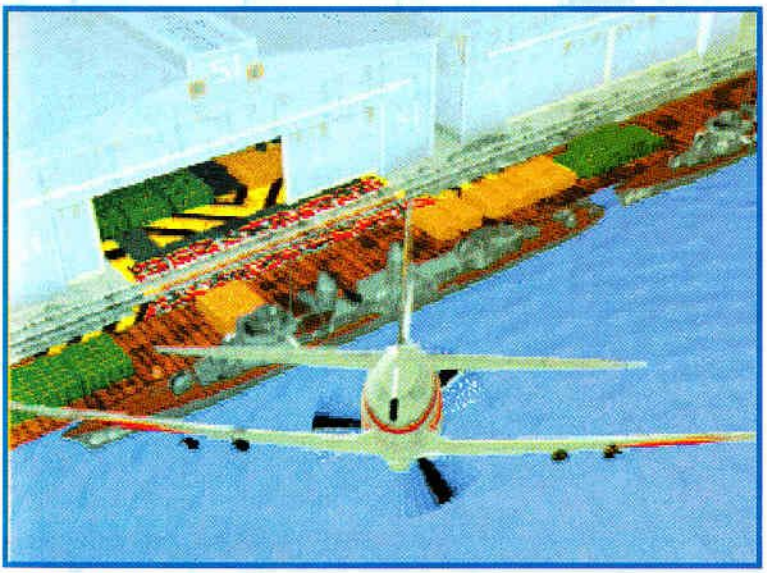
AIR WARRIOR

ARMORED FIST

Toutes les simulations sont au rendez-vous : avions, bateaux, robots, chars, hélicoptères... Vous avez de quoi occuper vos longues soirées d'été !

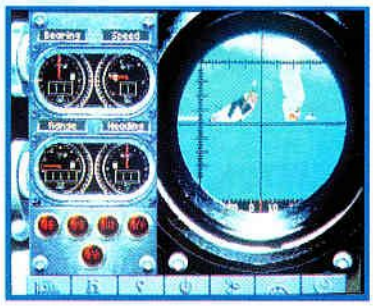
Origin prépare **Pacific Strike** sur PC, un survol de la guerre du Pacifique ! Selon vos performances, le conflit évolue de façon différente. Si vous êtes un as, il n'y aura peut être pas besoin d'utiliser la bombe atomique. Vous pouvez piloter huits avions différents, du Corsair au Helldiver. **Aces of the Deep** de Dynamix vous entraîne dans les profondeurs sous-marines de la Seconde Guerre mondiale. Vous dirigez un U-boat et, si vous vous débrouillez bien, vous serez le cauchemar des alliés. Une simulation très poussée qui fait appel à toutes vos capacités de stratèges. **Operation Airstorm** de Revell sur PC est une simulation fournie avec une maquette d'avion à monter ! **Hi-Roller Battle** de Pioneer sur Laseractive n'est encore qu'une ébauche mais c'est le premier simulateur de cette machine. Revenons aux sous-marins avec **Fast Attack** de Software Sorcery sur CD-Rom PC. Les premières images sont superbes. **Aegis** de Software Sorcery sur CD-Rom PC vous entraîne dans les conflits maritimes. Attention, si les bâtiments adverses ont des Exocet, il vaut mieux être rapide. Vous disposez d'un équipement ultramoderne : satellite, radar 3D, sonar acoustique actif et passif, etc. Dans votre quartier général, différentes cartes et radars vous permettent d'être en contact permanent avec toutes vos unités. De plus, Aegis est en français.

COMMANCHE CD


PACIFIC STRIKE

Des combats sur tous les fronts...

Le deuxième volet de **Great Battles Naval** de SSI arrive, Guadalcanal 1942-43. Cinq combats tactiques, trois batailles de porte-avions et deux campagnes composent Guadalcanal. Les fans ne peuvent pas ne pas y jouer. **Armored Fist** de Novalogic sur CD-Rom PC est une simulation de combat de chars. Tout est présent, y compris les supports d'artillerie et aérien. Le graphisme se calque sur celui de Comanche avec un apport assez impressionnant sur la qualité des détails. À propos de Comanche, Novalogic sort La version CD qui comprend **Comanche Maximum Overkill** et

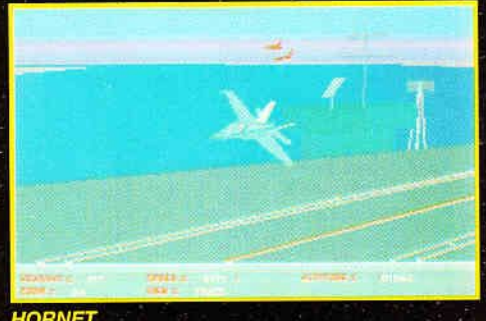

ACES OF THE DEEP

Comanche Mission Disk 1. En tout, 100 missions plus 10 spécialement réalisées pour la version CD. Spectrum Holobyte sort **Hornet Naval Strike Fighter** qui est compatible

e dans les nuages

BATTLE DROME

FLEET DEFENDER



HORNET

STAR DU C.E.S.

Wings of Glory

Avec Wings of Glory, Origin nous entraîne en 1917-1918. À cette époque, le fait de monter dans un avion tenait plus grâce à des bouts de ficelles que grâce aux compétences des ingénieurs. Vous commencez comme un jeune pilote de la British Royal Flying Corps. À vous d'acquérir de l'expérience et de monter en grade au cours de vos missions. Si vous vous comportez bien, vous pourrez pilotez cinq types d'avions : le Sopwith Pup, le Sopwith Camel, le SE 5A, le Spad XIII et le Fokker. Au fur et à mesure, vous affronterez des ennemis de plus en plus dangereux : il faut descendre aussi bien des saucisses volantes que d'énormes zeppelins. Wings of Glory comporte également un éditeur de missions qui vous permet d'affronter n'importe quels ennemis dans les configurations de votre choix. À la vue des images et de la démonstration, la qualité graphique de Wings of Glory est à tomber par terre. Les courbes sont fines, bien définies et les détails des avions assez fabuleux ! Ne parlons pas du ciel qui, avec les bancs de nuages, ressemble au vrai (j'ai vérifié dans l'avion du retour). Beaucoup de plaisir en perspective...

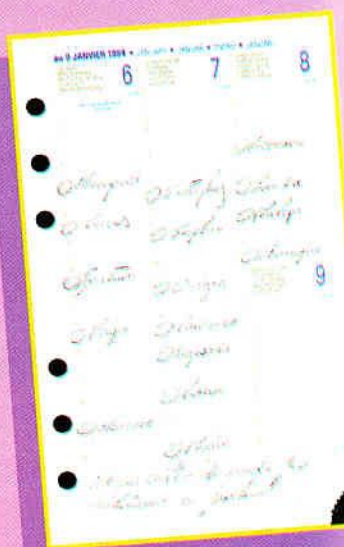
avec Falcon 3.0 et Mig 29. Avec la version CD-Rom, vous pouvez jouer au trois en même temps et en réseau, jusqu'à six ! **Across the Rhine** de Microprose vous transporte en 1944 en plein affrontement terrestre entre les Américains et les Allemands. À vous de choisir votre camp. Une vue rapide sur les premiers développements m'a fortement impressionné. Le jeu est en multifenêtre comme Windows. Vous avez simultanément à l'écran : une carte stratégique, une carte d'état-major, une des cinqs vues possibles à partir du char et une fenêtre de dialogue pour les messages radios. Vous pouvez aussi agrandir à tout moment la fenêtre de votre choix en plein écran. À suivre de très près donc. **1942, the Pacific Air War** nous ramène aux avions : les affrontements se font principalement entre Corsair et Zéros. Hormis les séquences cinématiques de grande qualité, Microprose a privilégié ici la jouabilité à la qualité graphique. Le graphisme reste bon mais suffisamment dégradé pour que le jeu soit très

BATTLE DROME

ARMORED FIST

C'est pas les vacances

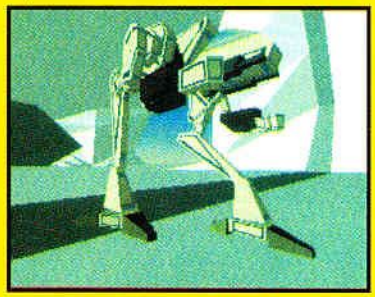
Hasta la mañana, voici la preuve que nos journalistes travaillent sérieusement sur un salon de cette envergure. Comme nous pouvez le constater, Yann a un agenda chargé de rendez-vous pour tout le CES...

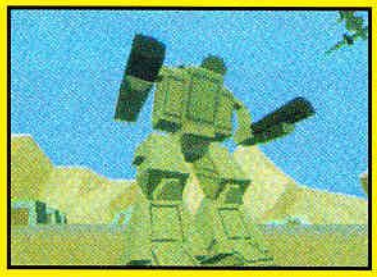


STAR DU C.E.S.

Mechwarrior II

Activision revient en force avec Mechwarrior II sur PC et Mac. Le but d'Activision est de vous faire ressentir toutes les sensations procurées par les centres virtuels du type Battletech Center. Vous avez à votre disposition seize robots différents. Chacun a des caractéristiques différentes (certains sont plus rapides, d'autres plus résistants). Visuellement, ce sont des monstres d'acier du genre *Star Wars*. Vous devez détruire les robots ennemis que vous rencontrez, si quelques bâtiments y passe ce n'est pas bien grave. Les graphismes sont en 3D formes pleines. D'accord, ce n'est pas la panacée, mais cela permet d'avoir des contours nets et une vitesse de résolution très rapide. Il faut vraiment se retrouver aux commandes de ces machines pour comprendre tout le plaisir que l'on peut éprouver. Sur le salon, la démonstration





était faite avec toute la panoplie Thrustmaster (palonnier compris) : vous pouvez me croire, c'est tout à fait grandiose ! Il est également possible de jouer à deux en connectant deux ordinateurs ensemble, en patrouille ou l'un contre l'autre. Mechwarrior II, avec sa fluidité, sa rapidité, ses effets de tirs et ses animations, s'annonce comme un simulateur d'exception.

À vos agendas...

Voici la liste des simulations prévues cette année, entre parenthèses nous vous indiquons sur quelle machine et le nom de l'éditeur. À vous de planifier vos attentes :

Aces of the Deep (PC/Dynamix) été 94.

Across the Rhine (PC/Microprose) mai 94.

Aegis (CD-Rom PC/Software Sorcery) juin 94.

Air Warrior (3DO/Gametek) juin 94.

Armored Fist (PC, CD-Rom PC/Novalogic) juin 94.

Battledrome (PC/Dynamix) printemps 94.

Comanche CD : Mission Packs (CD-Rom PC/Novalogic) disponible.

Fast Attack (CD-Rom PC/Software Sorcery) 94.

F14 Fleet Defender (PC/Microprose) mars 94.

Great Naval Battles, Guadalcanal (PC, CD-Rom PC/SSI) février 94.

Hornet, Naval Strike Fighter (CD-Rom PC/Spectrum Holobyte) juin 94.

Mechwarrior 2 (PC, Mac/Activision) avril 94.

Operation Airstorm (CD-Rom PC/Revell CD) avril 94.

Overlord (PC/Virgin) printemps 94.

Pacific Strike (PC/Origin) avril 94.

Wings of Glory (PC/origin) avril 94.

1942, the Pacific Air War (PC/Microprose) avril 94.

rapide et fantastiquement jouable. Encore une simulation Microprose avec **F-14 Fleet Defender** sur PC : je me suis presque pris pour Tom Cruise dans Top Gun en jouant. En revanche, j'ai échoué au brevet d'atterrissage sur porte-avions et le filet ne m'a pas vraiment arrêté.

Même les robots sont de la partie

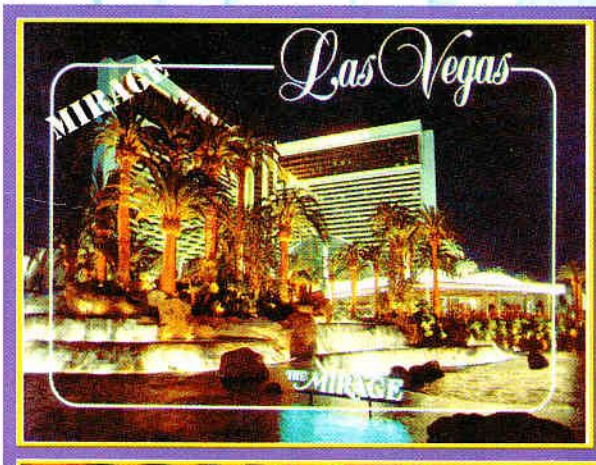
Gametek prépare une version d'**Air Warrior** pour 3DO. À bord d'un Spitfire, vous survolez les côtes normandes dans **Overlord** de Virgin. Enfin, **Battledrom** de Dynamix nous place dans une arène futuriste à bord d'un robot de combat. Ça bouge bien, mais la

PACIFIC STRIKE

version du salon n'était qu'une ébauche et il faut encore patienter. Voilà, je pense que les accros des simulations ont largement de quoi s'occuper pour cette année. ■

WINGS OF GLORY

PACIFIC STRIKE



Un château en plein désert, c'est le pari gagné de l'hôtel Excalibur. Dans une ambiance très médiévale, on se promène au milieu de soldats et de chevaliers en armes. Les amateurs peuvent assister tous les jours à des tournois dans l'hôtel. L'intérieur est fait de vieilles pierres polies par les ans. Les tours et les corridors sont parfois bien impressionnants.

Les Solutions pour offrir un "MAXI SOUND" à votre PC !

MAXI SOUND Solution 16 :

1499 F TTC

La carte sonore 16 bits de Creative Labs.

+

Le logiciel convivial pour vous divertir seul ou entre amis. Choisissez votre chanson et c'est parti !

+

Haut-parleurs Power Beat : les enceintes pour PC les plus vendues au monde !

+

Microphone de qualité pour enregistrer votre voix, insérer des bruitages dans vos applications multimédia, pour chanter avec le soft karaoke...

MAXI SOUND Solution Pro :

1099 F TTC

La carte sonore 8 bits avec interface CD-ROM de Creative Labs.

+

Le logiciel convivial pour vous divertir seul ou entre amis. Choisissez votre chanson et c'est parti !

+

Haut-parleurs Power Beat : les enceintes pour PC les plus vendues au monde !

+

Microphone de qualité pour enregistrer votre voix, insérer des bruitages dans vos applications multimédia, pour chanter avec le soft karaoke...

MAXI SOUND Solution 2.0 :

799 F TTC

La carte sonore 8 bits de Creative Labs.

+

Le logiciel convivial pour vous divertir seul ou entre amis. Choisissez votre chanson et c'est parti !

+

Haut-parleurs Power Beat : les enceintes pour PC les plus vendues au monde !

+

Microphone de qualité pour enregistrer votre voix, insérer des bruitages dans vos applications multimédia, pour chanter avec le soft karaoke...

Venez découvrir les solutions "Maxi Sound" ainsi que la domotique assistée par ordinateur sur notre stand E 106 à IT FORUM

Distribué par :
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2 - 56200 LA GACILLY Fax : 99 08 94 17
Tél : (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71

Sound Blaster 16, Sound Blaster Pro Deluxe Edition et Sound Blaster 2.0 Deluxe Edition sont des marques déposées de Creative Technology (Singapour). Soft Karaoke est une marque déposée de TUNE 1000.
Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.
Tous les prix cités sont des prix généralement constatés. Photos non contractuelles.

Merci de me faire parvenir gratuitement une documentation sur **MAXI SOUND** solution 16 ☐ solution PRO ☐ solution 2.0 ☐ , ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Nom.....Prénom.....

Société.....

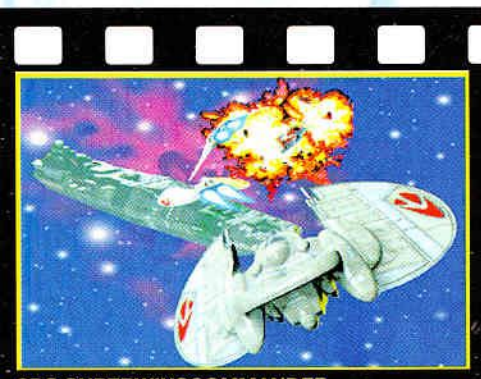
Adresse.....

.....CP.....

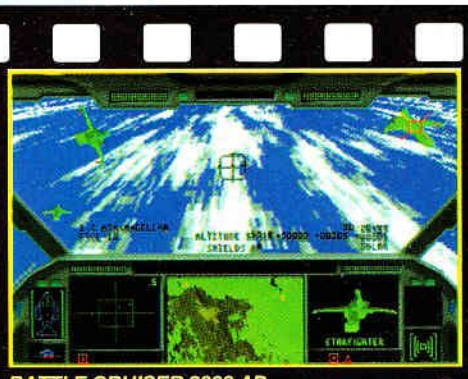
Ville.....Tél.....

Coupon à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE

Simu futuriste : du


3DO SUPERWINGCOMMANDER

3DO SUPERWINGCOMMANDER


BATTLE CRUISER 3000 AD

SUPER WING COM

Peu de nouveautés, mais de quelle qualité ! Le pilotage des vaisseaux spatiaux devient un art. C'est le pied !

À vos agendas...

Voici la liste des jeux de simus futuristes prévus cette année, entre parenthèses nous vous indiquons sur quelle machine et le nom de l'éditeur. À vous de planifier vos attentes :

Astro Chase 3D (Mac/Interplay) avril 94.

Pyramid Patrol (Laseractive/Taito) disponible.

Vajra (Laseractive/Datawest) juin 94.

Space Berserker (Laseractive/Pionner) mai 94.

Battlecruiser 3000 AD (PC/Interplay) avril 94.

Super Wing Commander (3DO/Origin) printemps 94.

Hormis **Tie Fighter** qui représente le leader de la catégorie, on trouve des jeux très sympathiques qui doivent arriver dans les mois à venir. Déjà, les Macintosh ne sont pas oubliés avec **Astro Chase 3D** de chez Interplay. Les capacités graphiques du Mac se prêtent très bien à ce genre de jeu. Des images 3D, des sons superbes : rien ne manque. L'histoire est classique : une flotte d'aliens pulvérise un système sous l'égide de la Fédération terrienne qui, en représaille, utilise son arme secrète pour détruire la flotte extraterrestre. Astro Chase 3D comporte trente-cinq niveaux ou missions et la limite est faible entre le jeu d'action et le simulateur.

Une galaxie surpeuplée

Le suivant **Battlecruiser 3000AD** vient de chez Interplay. C'est un simulateur, un jeu d'action et de conquête, tout en un ! À bord d'un destroyer de l'espace, vous affrontez la menace d'une race galactique ultrapuissante, les Gammulans. La carte spatiale est très impressionnante. Pour survivre, il faut développer de nouvelles techniques à adapter sur le vaisseau. Pour cela, il faut de l'argent que l'on se procure en faisant du commerce. Les missions d'exploration ne manquent pas et la découverte de nouvelles

3DO SUPERWINGCOMMANDER

ASTRO CHASE 3D

races peut être payant. **Wing Commander** arrive sur 3DO sous le nom de Super Wing Commander d'Origin. Les graphismes ont été retravaillés pour exploiter les capacités de la 3DO. C'est très jouable. Soixante-douze missions en tout vous attendent jusqu'à la défaite finale des kilrathi.

L'incontournable Star Trek

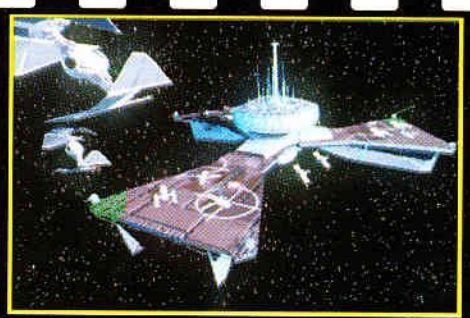
Star Trek, Starfleet Academy d'Interplay sur PC s'annonce comme une petite merveille. Les quelques images présentées étaient à se décrocher la machoire. Voici enfin une chance d'égaler Kirk en apprenant à devenir un commandant de vaisseaux de la Fédération. Naturellement, le scénario repose sur une traîtrise des Klingons. Il y en a pour tous les goûts : missions scientifiques, diplomatiques et guerre à bord d'un destroyer de l'espace. Les dernières simulations sont sur la machine de Pioneer, le Laseractive. Derrière la machine, c'est un Mega CD qui bosse. Cela donne des jeux avec des fonds précalculés superbes et des sprites animés venant du Mega CD. **Pyramid Patrol** de Taito vous emmène sur Mars à bord d'un chasseur

ASTRO CHASE 3D

futuriste. Vous devez découvrir le secret de la pyramide. **Vajra** de Datawest est un simulateur d'hélicoptère très futuriste. **Space Bersserker** vous projette dans l'espace à bord d'un chasseur pour affronter de terribles aliens. Nous n'avons vu que très brièvement ces jeux, mais ça avait de la gueule. ■

ifi dans les étoiles

TIE FIGHTER



TIE FIGHTER

TIE FIGHTER

TIE FIGHTER

3DO SUPERWINGCOMMANDER

Agenda suite...

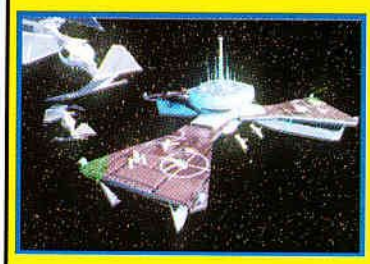
Tie Fighter (PC/Lucas A printemps 94.

Star Trek, Starfleet Academy (PC/Interplay) septembre 94.

STAR DU C.E.S.

Tie Fighter

Lucas Arts donne une chance au côté noire de la Force. L'Empereur ne rigole plus maintenant, il décide de redorer la splendeur de l'Empire. En tant que cadet des troupes de Palpatine, vous devez rétablir la loi et l'ordre dans toute la galaxie. Le scénario commence après l'évacuation de la planète Hoth par les rebelles. Tie Fighter se compose de plusieurs grandes batailles qui sont subdivisées en missions. Au cours de la partie, vous apprenez ce qu'on ne vous a pas révélé au début. Eh oui, il y a même une histoire qui lie le tout. En gros et toujours sans rien dévoiler, l'Empereur et Dark Vador (Darth Vader en américain) vous cachent pas mal de choses. Une seule solution, gagner des galons d'amiral et prier pour que l'Empereur soit content de vous. Dans cette version, un échec est inadmissible et la sentence contre l'incompétence est la mort. Vous allez découvrir les nouveaux vaisseaux de l'Empire, y compris le redoutable Tie Advanced Starfighter. Avec de la chance, vous piloterez aussi le mystérieux Tie Craft, une arme suprême conçue pour contrer n'importe quel vaisseau de l'Alliance. La technique graphique a aussi évoluée. Les vaisseaux en 3D polygonale sont plus beaux et les effets bitmap utilisés pour les explosions donnent un rendu jamais atteint à ce jour. Un grand produit prévu en juin 94.



LA BOUTIQUE DU

CD - JEUX PC

Ça y est c'est arrivé dispo assurée

REBEL ASSAULT .....340 F
T.F.X .....380 F

Ça sort bientôt

RYDER CUP .....340 F
MICROCOSM .....380 F

Sortie prévue le 20 Février

MEGARACE prix indicatif .....350 F

Ça pousse ça pousse

GABRIEL NIGHT SERRA .340 F
WORD IN THE WORLD 590 F

Les standards

LABYRINTH OF TIME .....300 F
DUNE VF .....320 F
INDY 4 .....320 F
EYE OF BEHOLDER 3 .....320 F
DAY OF TENTACLE .....340 F
DRACULA UNLEASHED .350 F
KING QUEST VI .....350 F
KYRANDIA VF .....350 F
MAD DOG MC REE .....360 F
INCA 2 .....390 F
GUN SHIP/MIDWINTER 390 F
F15 STRIKE .....410 F
SEVEN GUEST .....460 F

CD - JEUX MAC

MYST NEW .....390 F
LUCAS ART GAME PACK II 390 F
PETER GABRIEL.....490 F
JUMP RAVEN .....490 F
JOURNEYMAN PROJECT 490 F
SPACESHIP WARLOCK ..490 F
LUNICUS .....530 F
IRON HELIX doc VF .....590 F
HELL CAB .....630 F
VIRTUAL VALÉRIE (-18 ans) 690 F

LES CD DE LA COHABITATION MAC/PC

LOUIS LE LION VF.....250 F
POK LE PEINTRE VF.....250 F
PARIS VF.....250 F
MEXICO VF.....250 F
FULL BLOOM VA.....290 F
TROPICAL RAINFOREST 290 F
DEEP VOYAGE VA.....290 F
WILD PLACE VA.....290 F

PROMOTION

Lecteur CD-R Panason
(Double vitesse, com CD-PHOTO, XA, mult
+
Seven Gu
+
Rebel Asso
+
Interface (Bu
=
2490 F

PROMOTION

Lecteur CD-R Apple 30
(Double vitesse, com CD-PHOTO, multi-se
+
Bacchus et C
=
1490 F

BON DE COMMANDE à expédiez avec votre règlement par chèque à l'ordre de LA BOUTIQUE
14bis, rue du docteur Gosselin 94230 CACHAN - FACE AU RER ARCUEIL - CACHAN
✆ 16(1) 49 69 00 09 - Fax 16(1) 49 69 06 43

QTES	TITRES	Prix
	Frais d'expédition	50 F TTC
	TOTAL	

NOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL____ VILLE____

Prix TTC, Prix et titres valab

Jeux de stratégie

WORLD BUILDER

CASTLE

SIM ANTS

SIM CITY

Cette année, il faudra faire marcher vos cellules grises sans la menace d'un pistolet : la guerre, c'est dépassée !

Commençons par mes jeux favoris en dehors des jeux de rôle : les jeux de conquête galactique avec un petit soupçon de gestion planétaire. Interplay prépare **Star Reach** sur PC. Vous contrôlez une flotte spatiale afin de coloniser la galaxie. Vous prenez d'assaut des planètes pour les exploiter ou simplement les coloniser. Si les autres vous embêtent, un seul recours : la guerre. Une fois installé, il faut créer des échanges commerciaux entre les planètes histoire de gagner un peu d'argent. On peut jouer à deux à Star Reach. Un peu dans le même genre, on trouve **Worldbuilders** d'Electronic Arts sur 3DO. Toujours dans l'espace, Mindcraft présente **Mechamander** sur PC. Cette fois, vous êtes à la tête d'une compagnie minière et, à bord d'un petit vaisseau, vous exploitez les minéraux des astéroïdes. Une seule méthode, atterrir dessus, éliminer tout concurrent et l'exploiter. Bref, de quoi motiver votre esprit de compétition. Toujours dans les étoiles, **Star Control II** de Crystal Dynamics sur 3DO, une adaptation du jeu PC, pas inintéressant du tout.

COMMANDER

STAR DU C.E.S.

Theme Park

Electronic Arts et Bullfrog créent un nouveau type de jeu avec Theme Park sur PC, Mac, CD-Rom et 3DO. Le jeu repose sur les mêmes principes que Sim City. Cette fois, il faut construire, entretenir et gagner de l'argent avec un parc d'attractions. Vous êtes en compétition avec d'autres parcs qui peuvent acheter des parts de votre installation pour vous racheter si vous devenez trop important. Rassurez-vous, vous pouvez faire de même. Pour construire votre parc, vous disposez d'une somme d'argent, de trente-deux attractions existantes, de six attractions plus ou moins modélisables et de seize types de boutique. Il est même possible d'utiliser les attractions (la grande roue vaut vraiment le coup). Un nouveau concept passionnant !

Les pieds sur Terre !

On se rapproche de la Terre avec **Earth Command** de Philips sur CD-I. Vous avez trois heures pour sauver la planète d'une terrible catastrophe et mater les problèmes sociaux existants. Une fois les pieds sur Terre, on trouve **Commander Conquer** de Westwood sur CD-Rom. Ce nouveau projet de Westwood ressemble à Dune II pour la gestion stratégique. On utilise les armes actuelles avec la possibilité d'en développer. Interplay adapte **Sim City** et **Sim Ants** sur CD-Rom PC, on gagne au passage de belles animations. Changement de cadre avec les jeux suivants. Dans la catégorie médiévale et fantastique médiéval, Interplay ressort **Castle II** sur CD-Rom PC.

CPU'S BACH

Software Tollworks édite une version de **Dragons Tales** sur 3DO. Software Sorcery propose des tournois et un fief à gérer avec **Fantasy Fiefdom** sur PC et CD-Rom PC. Avec **Dark**

: la fleur au fusil

COMMANDER

DARK LEGION

STAR REACH

LES PROJETS DE SID MEIER

L'auteur de Civilization présentait un soft d'un genre nouveau, CPU'S Bach. Ce programme qui tourne sur 3DO génère en moins d'une minute, un morceau de musique dans le style de Jean-Sébastien Bach, avec les instruments que vous désirez. L'effet est étonnant. Je peux vous assurer qu'un non spécialiste comme moi pense que c'est vraiment du Bach. La musique est accompagnée d'animations variées et somptueuses. C'est novateur, génial et totalement fou. Au cours d'un entretien, il nous a parlé de ses prochains jeux. Microprose nous offrira donc avant l'été, sur PC, une suite de Civilization : Colonization. Cette fois-ci, le jeu se déroule à la découverte des États-Unis par les différentes nations colonisatrices. Vous imaginez le reste... Quant à Civil War, le wargame reconstituant la Guerre de Sécession, il ne sortira qu'en fin d'année sur PC.

SIM CITY

PAINTBALL 100%
LE MAGAZINE QUI TACHE!

Encore Plus Fort !
Le Paintball, un jeu 100% sensation
Où jouer ? Comment jouer ? Quel matériel choisir ?
Toute l'actualité du Paintball en France et à l'étranger...

Lisez PAINTBALL 100%, le magazine qui tache !
Disponible chez votre marchand de journaux
24F

Pour recevoir Paintball 10
adressez-nous au plus vite un ch
de 24F et 3 timbres à 2,8
Nom :
Prénom : Age :
Adresse :
Ville : Code Postal :

À vos agendas...

Voici la liste des jeux de stratégie prévus cette année, entre parenthèses nous vous indiquons sur quelle machine et le nom de l'éditeur. À vous de planifier vos attentes :

Castles II (CD-Rom PC/Interplay) juillet 94.

Commander Conquere (CD-Rom PC/Westwood) mai 94.

Dark Legions (PC, CD-Rom PC/SSI) avril 94.

Dominion (PC/Mindcraft) mars 94.

Dragons Tales (3DO/Software Toolworks) été 94.

Earth Command (CDI/Philips) été 94.

Fantasy Fief Dom (CD-Rom PC/Software Sorcery) 94.

Heroes of Might and Magic (PC/New World Computing) juin 94.

Mechamander (PC/Mindcraft) mars 94.

Outpost (CD-Rom PC/Sierra) avril 94.

Sim Ants (CD-Rom PC/Interplay) mai 94.

Sim City (CD-Rom PC/Interplay) mai 94.

Star Control II (3DO/Crystal Dynamics) 94.

Star Reach (PC/Interplay) mai 94.

The Horde (PC, CD-Rom PC, 3DO/Crystal Dynamics) mars 94.

Theme Park (3DO,PC & Mac, CD-Rom PC & Mac/EA) avril, juin 94.

Worldbuilders (3DO/EA) 94.

Legions de SSI sur PC et CD-Rom PC, vous allez prouver vos dons de stratèges. Vous dirigez des magiciens, des barbares, des trolls et d'autres créatures de la sorte. Chacun a des

CASTLE

capacités qu'il faut utiliser à bon escient. Le but est de détecter et de tuer le chef ennemi. Dans **Dominion** de Mindcraft sur PC, vous devez gouverner : débats avec les ministres, ambassades diplomatiques, politique générale et même la guerre, entre autres. Rien ne vous sera épargné. Enfin **Heroes of Might and Magic** de New World Computing qui, sur le principe, ressemble à Dark Legions en plus vaste. Les batailles s'effectuent dans le cadre d'une quête pour un artefacte très puissant. Découverte de territoires, conquêtes et batailles en tout genre, un jolie menu ! ■

DARK LEGIONS

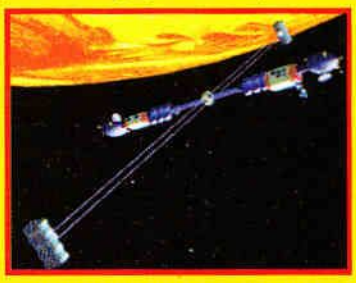
STAR DU C.E.S.

Outpost

Sierra On-Line prépare un petit bijou sur CD-Rom PC, Outpost. En 2040, un météor percute la Terre et la détruit. Heureusement, un vaisseau est lancé en orbite avec 200 colons qui se dirigent vers un monde nouveau. Pour choisir la destinantion, vous disposez des vraies bases de données de la Nasa sur les étoiles qui nous environnent. À destination, il faut choi-

sir le site de débarquement grâce au repérages effectués par une sonde. Vous disposez de quatre modules de débarquement. Une fois envoyé un module, vous possédez l'usine de base sur la surface. Si vous avez de la chance, votre planète est vivable, sinon il faut la terraformer. À ce moment, le jeu rentre dans sa phase principale : celle de la gestion et de l'exploitation de la planète. À partir du modu-

le de base, vous pouvez créer toute sorte de modules évolués allant de l'usine de robots au centre de loisirs pour la population. Vous exploitez la surface et quatre niveaux souterrains. La phase de gestion ressemble à Sim City mais avec en plus des séquences de recherche de nouvelles technologies et du maintien du moral de votre colonie. N'oubliez pas que votre but est de survivre et de croître. Il y a deux façons de gagner. La première



consiste à recréer une planète de type Terre là ou vous êtes. La seconde, à construire un nouveau vaisseau pour coloniser une nouvelle planète. Les graphismes sont superbes et, pour chaque action (créer un nouveau robot par exemple), vous avez droit à une magnifique scène cinématique. Alors, vous vous sentez le cœur d'un fondateur de race ?

STAR DU C.E.S.

The Horde

Grâce à Crystal Dynamics, avec The Horde, vous avez de gros problèmes. Vous êtes accusé d'avoir empoisonné le roi. En fait, c'est son fidèle conseiller qui a fait le coup. Vous devez défendre votre village contre la Horde. Celle-ci est composée de neuf types de démons très voraces qui se délectent de tout : maison, vache, veau, cochon, couvée, rien ne les arrête. Un détail, le conseiller est de mèche avec la Horde ! Pour défendre le village, vous posez des pièges de toutes sortes et des soldats dans le village. Vous ne disposez cependant que d'un crédit qui dépend de la production du village. C'est pourquoi, vous devez également utiliser des

crédits pour le développer afin d'augmenter vos revenus. Enfin, au moment de l'attaque vous intervenez pour combattre à l'épée la Horde de démons. Alors, un jeu qui regroupe la gestion d'un village, l'organisation d'un plan de défense et de l'arcade, c'est intéressant, non ?

SPEEDKING ! Pour Vaincre

Témoignage de Monsieur R..., demeurant 2, Fighter Street :

"Avant, j'avais peur des boss... Maintenant, avec la SPEEDKING, j'ai la patate..."

Speedking KONIX, un joystick fiable, solide et ergonomique. Quelque soit la catégorie de jeux qui vous passionne (arcade, simulation, shoot'em up...), vous trouverez dans la gamme KONIX, le Joystick qui vous mènera jusqu'au bout de vos performances !

Choisissez votre partenaire de jeux

- *Simulation : Speedking Analogue (PC et Amiga)*
- *Arcade, shoot'em up : Speedking Digital (PC)*

Joystick KONIX, une gamme complète sur Atari, Amiga, IBM PC & compatibles, Amstrad CPC, Nintendo NES, SEGA Master System et Megadrive

EN CAS DE DANGER TIREZ LA MANETTE !

konix®

En vente dans vos points de vente habituels
Revendeurs, pour toutes informations, contactez le 48.10.55.85.

KONIX EST DISTRIBUÉ EN EXCLUSIVITÉ PAR

INNELEC, 45 RUE DELIZY
CENTRE D'ACTIVITÉ DE L'OURCQ,
93692 PANTIN CEDEX

INNELEC

Perte de neurones

Pas beaucoup de jeux pour perturber votre matière grise : soit ce n'est plus la mode, soit les programmeurs n'ont pas envie de ce casser la tête.

EVOLUTION LAST IN TIME

À vos agendas...

Voici la liste des jeux de réflexion prévus cette année, entre parenthèses nous vous indiquons sur quelle machine et le nom de l'éditeur. A vous de planifier vos attentes :

Video Cube (CD-Rom PC/Aris Entertainment) février 94.

Incredible Machine (3DO/Dynamix) avril 94.

Twisted (3Do/EA) mai 94.

Gridders (3DO/Tetragon) juillet 94

Ultimate Brain Games (Jaguar/Telegames) 94.

The Humans (3DO/Gametek) juillet 94.

Dino Dudes (Jaguar/Atari) mars 94.

Bridge Deluxe II with Omar shariff (CD-Rom PC/Interplay) septembre 94.

Cyber GO (PC/Mindcraft) février 94.

Evolution Lost in Time (PC, Mac, Amiga/Imagitec)

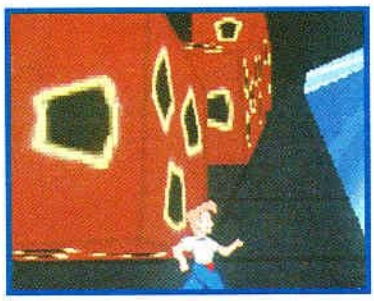
TWISTED

Commençons par les classiques : **The Humans** de Gametek arrive sur 3DO. Vous vous souvenez certainement de cette tribu qui essaye de survivre dans un milieu hostile avec du feu, des roues, des cordes et, si vous avez de la chance, avec un sorcier. **Dino Dudes** d'Atari sur Jaguar, c'est la même chose : autrement dit The Humans. Par contre **Evolution Lost in Time** d'Imagitec sur PC, Mac, et Amiga ne ressemble pas trop à The Humans. C'est plutôt une mutation entre The Humans et Lost Vikings, l'un pour le principe de jeu et l'autre pour les décors. **Cybergo** de chez Mindcraft sur PC répresente une évolution futuriste du fameux jeu de go. Le principe de jeu est le même, mais quand vous avez encerclé un ennemi, les pions constitués de puces électroniques se livrent des combats sans merci.

Des jeux complètement dingues

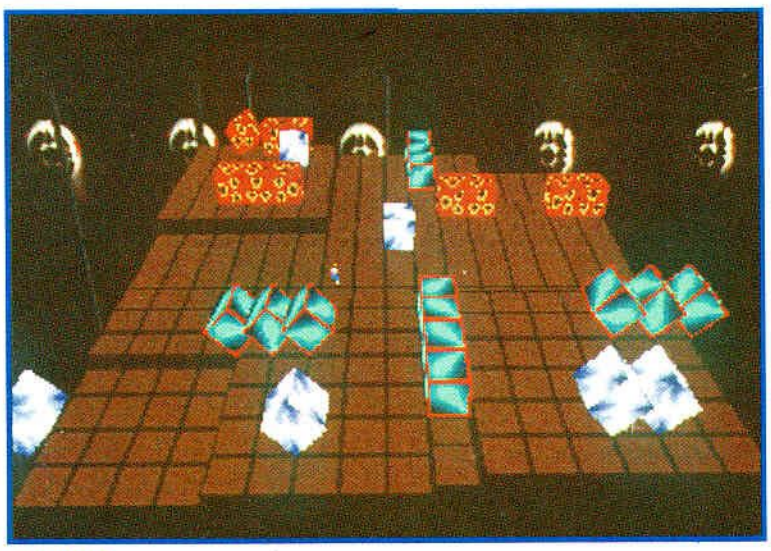
Encore plus traditionnel, **Video Cube** de chez Aris Entertainment sur CD-Rom PC avec qui vous devez faire des puzzles, et pas n'importe lesquels puisque ce sont des puzzles en 3D à base de cube. À partir d'un certain niveau, c'est fou. Le fabuleux **The Even More Incredible Machine** fait son apparition sur 3DO grâce à Dynamix. On retrouve avec joie les machineries qu'il faut mettre en œuvre pour résoudre les problèmes. Avec **Bridge Deluxe II with Omar Shariff** de chez Interplay sur CD-Rom, ce jeu n'aura plus aucun secret pour vous. Les experts affrontent l'ordinateur à un très haut niveau de jeu tandis que les novices suivront des cours pour mieux comprendre toutes les subtilités du jeu. **Gridders** de Tetragon sur 3DO allie la simplicité d'un jeu d'arcade à la complexité d'un jeu de réflexion. Votre personnage doit passer à travers des niveaux ou des cubes en folie se baladent. L'inconvénient, c'est que lorsqu'ils vous rencontrent, ils vous écrasent. Mieux vaut savoir zigzaguer ! Si vous en bloquez un, vous pouvez en stopper toute une série et gagner ainsi quelques secondes pour traverser un niveau. C'est un bon compromis entre action et réflexion. **Twisted** de chez Electronic Arts sur 3DO est un jeu familial. Un présentateur télé vous fait participer à une série de jeux de toutes sortes allant du puzzle à la reconnaissance de voix, le but étant d'être le meilleur. Enfin, **Ultimate Brain Games** de chez Telegames sur la Jaguar d'Atari représente la catégorie reine des jeux de réflexion : les échecs. Bref, rien de bien nouveau pour nous faire fondre les neurones cette année. ■

TWISTED



GRIDDERS

INCREDIBLE MACHINE

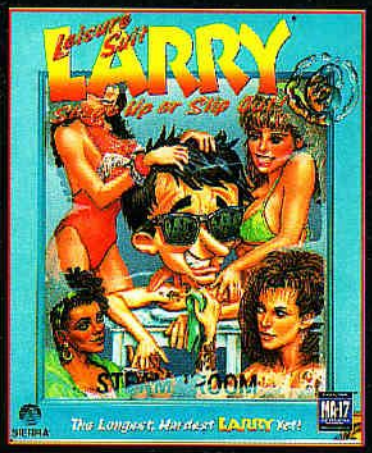


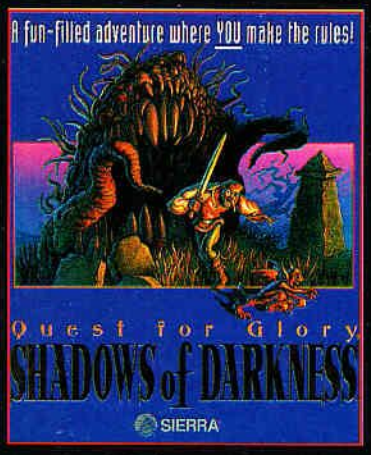
GRIDDERS

Découvrez le monde magique des jeux

entièrement traduits en français!

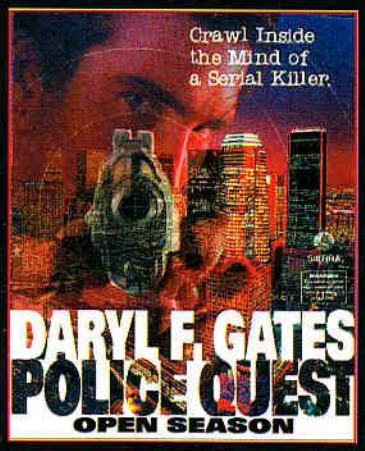
Le sexy et hilarant
LEISURE SUIT LARRY 6

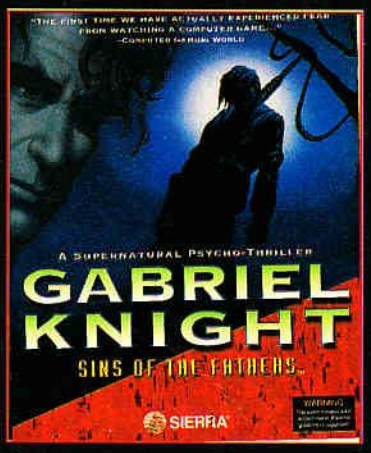




Le dernier volet de la fameuse saga Quest for Glory
SHADOWS OF DARKNESS

Une enquête sur le vif!
POLICE QUEST IV





Un thriller terrifiant!
GABRIEL KNIGHT

- *Les nouveaux jeux SIERRA disponibles entièrement en français!*
- *Un service consommateur assuré par COKTEL VISION* ***7 JOURS SUR 7 DE 9H À 21H*** *au (1) 46 30 13 89.*
- *Une garantie vous offrant un service encore plus fiable!*

Parc Tertiaire de Meudon • 5, rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON-LA-FORET • (1) 46-30-99-57

Maîtrise la force
Abonne-toi !

OUI je m'abonne à Génération 4 accompagné de ses disquettes pour 11 numéros + le Pin's de GEN 4 gratuit (30F séparement)
au tarif de
299F au lieu de ~~360F~~
étranger : 380F

Nom :..... Prénom :.....

Adresse :.....

.....

Code Postal :..... Ville : .....

[ ] Signature (des parents pour les mineurs) Date :

Je paye par : Chèque Bancaire, par Virement Postal pour l'étranger (Virement Postal ou Bancaire : Numéro de compte 0147899R020)

Coupon à renvoyer accompagné de ton règlement à
Abonnement Génération 4, Service Abonnement 36 rue de Picpus – 75012 PARIS

CL 63

Je veux recevoir mes disquette au standard :
[01] Amiga [02] Atari [03] PC3 1/2 [05] Macintosh

299F
au lieu de
~~360F~~

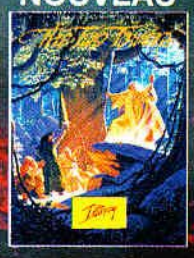
1 JEU GRATUIT avec ton abonnement

au choix :

NOUVEAU

Am – Ata

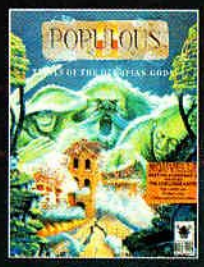
NOUVEAU



PC31/2 – PC5/4

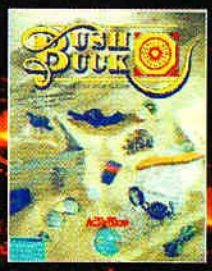
NOUVEAU

Am – Ata



Am – Ata

Ata – PC5/4 – PC31/2



PC31/2

NOUVEAU

PC31/2 – PC5/4

Ata – Am

11 numéros de Génération 4 +
11 disquettes au standard de ton micro
+ 1 GRAND JEU DU COMMERCE

— Pour tout jeu demandé sur Amiga, démo Lemmings II offerte GRATUITEMENT —

1 AN
330F
étranger 440F

BULLETIN D'ABONNEMENT

TESTS

Après la folie furieuse du mois dernier, les programmes de qualité sont beaucoup plus rares ce mois-ci. L'actualité a été monopolisée par le CES de Las Vegas. Nous avons cependant réussi à trouver quelques futurs hits qui ne vous laisseront certainement

GEN ET RIK

Mac Kirk Fly

Ce mystérieux individu fait partie d'une espèce assez rare puisqu'il joue exclusivement sur Mac. Résultat : il fut le seul à pouvoir réellement s'éclater sur Sim City 2000. Depuis, son égocentrisme exacerbé en a pris un sérieux coup. Il ne faudrait pas que cela se reproduise McFly (dixit Biff).

Cédric Tchekov Jeannin

Ce tovaritch n'a pas arrêter de nous casser les oreilles jusqu'à ce qu'il obtienne le test de Hand of Fate. Ne trouvant pas la version russe, il s'est contenté de la version française, arrivée en dernière minute. Sinon, il s'éclate sur Rebel Assault et Lands of Lore, qui n'ont plus de secret pour lui.

Le Teignard

Il ronchonne, il grogne, il hurle, il bave, il aboie, il rouspète mais on l'aime bien. Notre directeur de fabrication n'a pas hésité à lui prêter son visage, ravagé par les coups de gueules incessants, pour illustrer ce personnage très critique qui tient à conserver l'anonymat. Jacques, on t'adore !

Michel Sulu Huong

Après s'être éclaté une rotule au karaté, pété un omoplate au judo et démis une vertèbre durant un match de boxe Thaï, Michel s'est assis devant ses micros et n'a plus bougé. Il est ainsi devenu le maître du monde dans The Settlers, sauveur de l'humanité avec Total Eclipse et un écureuil avec Mr Nutz...

Thierry Spock Falcoz

Comment ne pas voir en Thierry un descendant très lointain des survivants vulcains qui s'écrasèrent sur notre planète, il y a déjà plus de 2000 ans de cela, pas très loin de Nazareth. Son calme olympien a été mis à rude épreuve et Gabriel Knight, Star Trek 2 et Hand of Fate en ont fait les frais !

Grégory Uhura Halliday

Femme du monde dans une vie antérieure, Greg s'est pris d'une passion dévorante pour Cool Spot. Après un après-midi en tête à tête, il a poursuivi son périple au royaume des publicités avec Mr Nutz. Pour finir, il s'est épris de Simon the Sorcerer, dont le petit bout pointu de son chapeau l'intéresse au plus haut point.

TESTS MODE D'EMPLOI

Le pavé de note est obscur ? Vous êtes perplexe face aux petits dessins en haut des pages ?

Pas de panique...

Voici un petit explicatif pour vous aider à y voir plus clair.

LE GEN D'OR

Il récompense des jeux dont la note d'intérêt dépasse les 90 %. Il n'est donc réservé qu'aux meilleurs d'entre eux. Si vous aimez le type de jeu traité et qu'il possède un Gen d'Or, vous pouvez être quasiment sûr qu'il est fait pour vous.

LES LOGOS

Situés en haut à gauche des pages de tests, ils définissent le type de jeu. Notez qu'ils peuvent être multiples :

par exemple : <ACTION /AVENTURE>

En voici la liste exhaustive :

LE PAVÉ DE NOTE

Le type de jeu.

L'éditeur du jeu.

Ce pavé détermine la configuration nécessaire au fonctionnement du jeu.
M : machine, D : nombre de disquettes, HD : place sur le disque dur, CS : cartes sonores, Ex : extension.

Les notes sur 20.
Graphisme prend en compte la finesse et la réalisation des images. Son englobe les musiques et les bruitages. Animation concerne la qualité et la vitesse de celle-ci.
Durée de vie correspond au temps nécessaire pour finir le jeu ou s'en lasser.

La date de sortie et le prix du produit.

La note d'intérêt sur 100 %.
Ce n'est pas une moyenne des notes sur 20. Un jeu peut avoir des graphismes, des sons et des animations moyennes sans avoir un intérêt extraordinaire. Au-dessus de 90 %, le jeu obtient un Gen d'Or.

Les alternatives.
Elles recensent les jeux du même genre qui peuvent vous intéresser. Le numéro entre parenthèses est celui du *Génération 4* correspondant au test du programme en question.

JESSICO

Nous tenons à votre disposition plus de 1000 autres références. Contactez-nous

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

JEUX PC

ACES OVER EUROPE	**309**
ACES OF PACIFIC	**299**
AIRBUS A320 USA	299
ALIEN BREED	239
BATTLE OF TIMES	**279**
BODY BLOWS	259
BURNING RUBBER	259
CAMPAIGN 2	**309**
CANON FODDER	**NC**
CARLOS	269
COMMANCHE MAX.OVERKILL	359
COMBAT CLASSICS2	269
COMPANIONS OF XANTH	**299**
CYBER RACE	319
DAY OF TENTACLE	309
DOGFIGHT	259
DRACULA	299
DREAMLANDS	**239**
DUNGEON HACK	**309**
ELITE 2	289
EYE OF BEHOLDER 3	299
F15 STRIKE EAGLE 3	309
FIELDS OF GLORY	289
FANTAZY EMPIRE	**299**
FAT MAN	**199**
FIRE AND ICE	**229**
FLASHBACK	239
FLIGHT SIM 5 VF	339
FLIGHT SIM TOOLKIT	**419**
FOX COLLECTION 3	**289**
FUN RADIO 4	**309**
SCEN FS5 PARIS	199
SCEN FS5 SAN FRANCISCO	199
FREDDY PARKHAS	259
FUN RADIO4	279
FURY OF THE FURIES	**259**
GABRIEL KNIGHT	**299**
GENESIA	229
GOAL	**279**
GOBBLINS3	329
HIRED GUNS	319
IN EXTREMIS	269
INCA2	359
INDY CAR	299
INNOCENT	329
JURASSIC PARK	**249**
KINGMAKER	319
KIRANDIA 2	**319**
LANDS OF LORE	299
LEISURE SUIT LARRY6	**329**
LEMMINGS 2	259
LEMMINGS XMAS	119
LITIL DIVIL	269
LORDS OF POWER	**359**
MASTER OF ORION	**369**
MIGHT AND MAGIC5 VF	289
MORTAL KOMBAT	**299**
NHL HOCKEY	289
OSCAR	229
PLAYBOY DATE BOOK	NC
PIRATES GOLD	**299**
POLICE QUEST 4	329
PREMIER MANAGER 2	**259**
PRINCE OF PERSIA2	239
PRIVATER	339
QUEST FOR GLORY4	329
RALLY GT	**289**
ROBINSON REQUIEM	**NC**
RYDER CUP GOLF	259
SABRE TEAM	289
SAM & MAX	329
SHADOW CASTER	299
SILVERBALL	**229**
SIMON THE SORCERER	339
SPACE HULK	279
SPACE LEGENDS	**279**
STARLORD	319
STAR TREK 2	**339**
STREETFIGHTER2	169
STRIKE COMMANDER	289
STRIKE QUAD	309
STRONGHOLD	269
SUBWAR 2050	269
SYNDICATE DATA DISK	159
TERMINATOR RAMPAGE	289
TFX	**319**
ULTIMA 8	349
UMS COMPILATION	369
WING COMMANDER ACADEMY	249
WINTER OLYMPICS	**259**
WIZARDRY7	329
X WING	349
X WING + DATA 1+2	669

JEUX AG - ST

	ST	AG
ALFRED CHICKEN		199
ALIEN BREED2		229
AIRBUS A320		**239**
APOCALYPSE		229
B17	239	239
BATTLE OF TIMES		**229**
BART VS WORLD	219	219
BLACK SECT	**199**	**229**
BLUES BROTHERS JUKE BOX		**269**
BODYBLOWS GALACTIC	NC	229
BODY BLOWS GALACTIC A1200		259
BRUTAL SPORT FOOT	NC	259
BUBBA & STICKS		**199**
CAMPAIGN 2		**299**
CANNON FODDER	249	249
CARLOS	**259**	**259**
CHAOS ENGINE	189	199
CHAOS ENGINE A1200		**199**
CIVILISATION	219	259
COMBAT AIR PATROL		219
COMBAT CLASSICS2	**NC**	**269**
COOL SPOT		289
CYBERPUNK		199
DARKMERE	**269**	**269**
DENIS LA MALICE		**199**
DENIS AMIGA1200		**219**
DIGGERS 1200		229
DISPOSABLE HEROES	NC	199
DREAMSLAND	**219**	**219**
DUNE2		249
ELFMANIA		249
ELITE2	269	269
F117A	NC	269
FLASHBACK		219
FOX COLLECTION 2	279	279
FOX COLLECTION 3	**289**	**289**
FUN RADIO 4	**279**	**279**
FURY OF THE FURIES	**NC**	**219**
GENESIA	239	239
GLOBDULE	NC	269
GOAL	209	219
GOBBLINS3	269	269
HIRED GUNS		239
INNOCENT		**239**
ISHAR2	239	239
JACK THE RIPPER		359
JURASSIC PARK		**199**
JURASSIC PARK A1200		**209**
KING MAKER	**249**	**249**
KING QUEST6		**269**
KRUSTY FUN HOUSE		219
LAMBORGHINI		**269**
LEGACY OF SORASIL		249
LEGEND OF VALOUR	269	269
LEMMINGS XMAS		119
LEMMINGS 2	219	219
LORDS OF POWER		**309**
LOTUS TRILOGY		239
MAGIC BOY	239	239
MAEL STROM		**289**
MONKEY ISLAND 2		339
MORTAL KOMBAT		**239**
OM SUPER FOOT		199
OSCAR		229
PINBALL SPECIAL EDITION		**229**
PREMIER MGR 2		**239**
RABBIT ALWAYS RUN		**269**
RALLY		**259**
RYDER CUP GOLF		239
SECOND SAMURAI		279
SIMON THE SORCERER		**299**
SOCCER KID		**219**
SPACE HULK		**239**
SPACE LEGENDS		**259**
STAR TREK 25TH ANNIV A1200		**299**
SUPER LEAGUE MANAGER		**229**
SYNDICATE		**219**
SYNDICATE DATA		**159**
TFX A1200		**259**
THE PATRICIAN	229	229
THEATRE OF DEATH		**249**
TURRICAN3		239
TWILLIGHT 2000		**289**
UMS COMPILATION		369
URIDIUM2		189
WING COMMANDER 1200		**289**
WING COMMANDER		**249**
WINTER OLYPICS		259
WIZ AND LIZ		269
YO JOE		**209**
ZOOL	189	
ZOOL2		239

BUDGET ST / PC / AMIGA

AG = AMIGA - ST = ATARI - PC = PC
**** = AG, PC & ST*

1ST DIVISION MANAGER (ST,AG)	109
688 SUB ATTACK (AG, PC)	149
AIR SUPPORT (ST,AG)	159
ALIEN BREAD 92 (AG)	119
CARDIAXX (AG)	129
CENTURION (AG)	129
CHUCK YEAGER (PC)	169
F15 STRIKE EAGLE 2 (***)	189
F17 CHALLENGE (AG)	139
F 19 STEALTH FIGHTER (***)	169
F29 (PC,AG)	169
HOOK (***)	139
INDI. JONES LAST CRUSADE (***)	159
INDY 500 (AG, PC)	159
KNIGHTMARE (***)	159
KNIGHT OF THE SKY (***)	189
LAST NINJA 3 (AG, ST)	139
LEGEND (AG, ST)	159
LEGEND (PC)	189
LINKS CHALLENGE (AG)	169
LOTUS 2 TURBO CHAL (AG, ST)	119
M1 TANK PLATOON (***)	149
MEGA TWINS (AG, ST)	129
MIG 29 (***)	149
OPERATION HARRIER (***)	129
OPERATION STEALTH(***)	149
PINBALL FANTASY (AG)	149
PIRATES(***)	129
POPULOUS(***)	129
PRINCE OF PERSIA(***)	129
PROJECT X(AG)	129
QWAK (AG)	139
RBI BASEBALL (AG)	129
ROBIN HOOD (PC)	159
SIMANT (PC,AG)	159
SPEAR OF DESTINY (PC)	169
STREET FIGHTER 2 (***)	169
TEAM SUZUKI (ST, PC)	129
TEST DRIVE 2 (AG,PC)	149
THE IMMORTAL(***)	129
UTOPIA (PC)	139
WING COMMANDER (PC)	169

Attention risque delais sur les budgets

AMIGA CD 32

CONSOLE CD32 +2JEUX	2400
JOYPAD	199
ALFRED CHICKEN	219
ALIEN BREAD	149
AMERICAN FOOTBALL	249
ARABIAN NIGHTS	119
BRUTAL SPORT FOOT	249
BUBBLE+SQUEAK	259
CAPTIVE 2	259
CASTLE2	249
CHAOS ENGINE	229
DANGEROUS STREET	239
DEEP CORE	219
DEFENDER OF CROWN	269
DEGENERATION	199
DENIS	229
DONK	269
F17 CHALLENGE	159
INTER OPEN GOLF	259
JAMES POND 2	189
JOOHN BARN S FOOT	119
JURASSIC PARK	259
LABYRINTH OF TIME	189
LEGACY OF SORASIL	219
LOTUS TURBO TRILOGY	229
MICROCOSM+CADEAU SURPRISE	359
MORPH	189
NIGEL MANSELL	239
OVERKILL - LUNAR C	219
PINBALL FANTASY	229
PIRATES GOLD	239
QWACK	149
RYDER CUP GOLF	229
SEEK & DESTROY	199
SENSIBLE SOCCER	199
SLEEPWALKER	219
SUMMER OLYMPICS	209
SURF NINJAS	249
TFX	NC
TROLLS	219
URIDIUM 2	229
UTOPIA 2	269
WHALES VOYAGE	239
ZOOL	209

UTILITAIRES AG - ST

	ST	AG
BUDGET FAMILLE	199	199
COMPTE CHEQUE	249	249
COPIEUR A2000 SYNC. EXPRESS		399
COPIEUR SYNC. EXPRESS		299
HOME MUSIC KIT		499
HOME OFFICE DELUXE		599
KINDWORDS 3.0		439
MAXIPLAN PLUS 4.0		399
PAINTER 3D		589
AMOS 3D		349
EASY AMOS		429
AMOS PRO 1.1		**599**
DELUXE PAINT IV V4.0		695

IMPRIMANTES & DIVERS

CANON BJ200	2450
STAR LC100	1490
CARTOUCHE BJ 200	199
RUBAN CITIZEN 120D	59
RUBAN DMP 200/...../3160	59
RUBAN STAR LC10 COULEUR	99
RUBAN STAR N&B	59
DRIVER STAR LC10/LC200	249
SUPPORT MONITEUR 14"	139
BOITIER BD 103L 100X3.5"	79
ETIQUETTES 3.5"x100	30

ACCESSOIRES PC

H.P. SOUNDMATE 1	159
JOYPAD QF5	**119**
JOYSTICK TOPSTAR	259
JOYSTICK COMMANDER	229
SOUNDBLASTER 2.0 Deluxe	569
SOUNDBLASTER PRO Deluxe	809
SOUNDBLASTER 16 ASP MCD	1689
SOURIS PC 3 boutons + tapis	119

SUPER PROMO

*** Carte Full Motion Video FMV AG1200**	**1650**
*** Pack Amiga**	**250 (au lieu de 570)**
(MultiPaint, Print Studio2, Arena 2000, Bien Débuter A500+/A600)	
*** Modem A1200/2000/4000**	**869**
*** A1200 + Dynamite**	**2749**
(Wordworth, Deluxe Paint4, Print Master, Oscar, Denis)	
*** Filtre Ecran 14' Verre**	**569**
Anti Statique, Anti Radiation, Anti Reflet	
*** Pack Pro Audio Spectrum 16**	**949**
Pro Audio 16, Dynausore, Enceintes Zx55	

CD-ROM

LECTEUR DOUBLE VITESSE	1690
360 COMPIL	359
ADIBOU EDUC.	312
CHESS MASTER PRO	289
CONSPIRACY, KGB	**389**
DARK SUN	**349**
DIGITAL LOVE	NC
DUNE	349
GABRIEL KNIGHT	389
GOBBLINS3	389
GOLDEN 7	**449**
EYE OF THE BEHOLDER TRIL	359
INCA 2	369
IRON HELIX	**359**
JACK THE RIPPER	399
KYRANDIA	359
LABYRINTH OF TIME	369
LAURA BOW2	279
LEISURE SUIT LARRY6	389
LEMMINGS OH NO	289
LORD OF RINGS	359
LOST IN TIME	389
MICROCOSM	369
OSCAR	239
REBEL ASSAULT	339
RETURN TO ZORK	339
SECRET WEAPON OF LUFT	329
SPORT BEST	389
STARWAR CHESS	369
SUPER STRIKE COMMANDER	359
THE PATRICIAN	369
WINTER OLYMPICS	289
WORLD OF XEEN	379

UTILITAIRES PC

HOROSCOPE CHINOIS WIND	99
BECKER PAGE 4	**995**
CIEL DOS ou WINDOWS	969
DEMO MAKER	**149**
QEMM 7.0	1079
LA BIBLE PC + disk	**440**
LIVRE MULTIMEDIA+CDROM	**295**
NORTON COMMANDER 3.0	999
NORTON SPEEDCACHE	699
STACKER 3.1 DOS	559
STACKER 3.1	939

DIGITAL VIDEO FMV

FILMS

BLACK RAIN V.O.	**179**
STAR TREK 6 V.O.	**179**
TOP GUN V.F.	**179**
LES NUITS FAUVES V.F.	**179**
OCTOBRE ROUGE V.O.	**NC**
PATRIOT GAME V.O.	**NC**

CONCERTS

BRIAN ADAMS	**139**
BON JOVI KEEP THE FAITH	**149**
A. LLOYD VEBBER	**139**
ERIC CLAPTON	**NC**
TINA TURNUR RIO 88	**NC**
STING 10 SUMMONER'S TALES	**NC**

ACCESSOIRES AG - ST

CRAYON OPTIQUE A500/+	299
KONIX SPEEDKING	89
KONIX SPEEDKING AUTO.	99
KONIX NAVIGATOR	109
MANTA RAY	99
QUICKJOY SUPERBOARD	129
QUICKJOY MEGASTAR	219
QUICKJOY TOPSTAR	199
QUICKJOY 6 JETFIGHTER	99
DISK NETTOYAGE 3".5	39
VIDI AMIGA 12RT	1690
VIDI AMIGA 24RT	2790
SOURIS GENIUS	199
CABLE PERITEL	119
DOUBLEUR BUS DISC DUR / MK3	159
ALIMENTATIONA600/500/500+	389
EXTEN. 1MO A500+	399
EXTEN. 1MO A600 + HORL.	499
EXTEN. 512K A500.	249
EXTEN. 512K + HORL A500	299
EXTEN. 1.5 MO + HORL A500	899
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT.4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	490
LECTEUR EXTERNE 3.50"	615
INTERFACE MIDI 3+1 AG	199
ETIQUETTES 3.50" LES 100	30
BOITIER JSY100 = 100X3.50"	59
MICRO KIT NETTOYAGE	99
BOITIER POSSO 75 DSK	99
BOITIER POSSO 150 DSK	139
TAPIS SOURIS	39

ACTION REPLAY PC

- VIES INFINIES AUTOMATIQUES
- GELER, SAUVEGARDER, REPRENDRE LE JEU
- SAISIE D'IMAGES FORMAT PCX
- CHOISIR LES COULEURS, RALENTIR LE JEU
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS: DIR, FORMAT, SAVE
- SCANNER DE VIRUS

* PC & Compatibles	529
Mais Aussi * AG 500/500+/1000	499
* AG 2000	599

KIT CD

PUISSANCE 16 3419

CD-ROM PANASONIC
(DOUBLE VITESSE, MULTI SESSION COMPATIBLE CD-PHOTO, CHARGEMENT PAR CADDY)
+ SOUND BLASTER 16
+LOGICIELS UTILITAIRES
+ TEMPRA ACCESS + 7TH GUEST
+ *REBEL ASSAULT*

REF.	PAR 10	PAR 20	PAR 50
3" 1/2DF HD Préformatées DOS (PC)	69 F	130 F	300 F
3" 1/2 DF DD Pour ST, AG & PC	65 F	120 F	275 F

Commandez par :

☎ **93.97.22.00** · MINITEL **3615 JESSICO**

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX	30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F
ORDINATEUR	100 F
DOM TOM + ETRANGER	60 F

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 27 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

6/02

carte bleue CB

date d'expiration .....

NOM ..... PRENOM .....

N° ET RUE .....

VILLE ..... CODE POSTAL

FAX : **93.97.07.00**

SIGNATURE OBLIGATOIRE

votre ordinateur :

votre téléphone :

Prix Modifiables Sans Préavis, Dans La Limite des Stocks Disponibles

DENIS LA MALICE
Ocean

Dennis la peste débarque sur Amiga 1200. Vous allez l'aider à collecter des pièces d'or sur cinq niveaux. Allez savoir pourquoi ! La réalisation n'est pas particulièrement exemplaire même si les anims sont assez cleans. Graphiquement, il manque de la vigueur dans les couleurs et un je ne sais quoi qui relèverait le tout. Un jeu de plate-forme destiné aux fans !

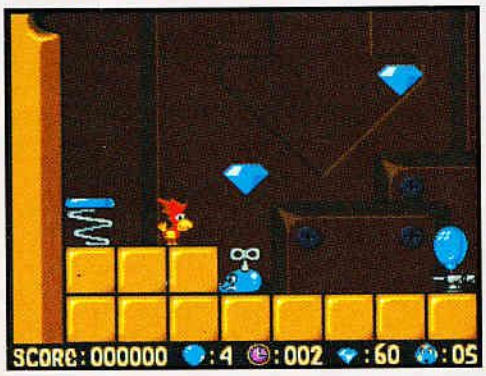
70%

Oxford software
BRIDGE CHAMPION

Omar Sharif parraine un jeu de bridge fonctionnant aussi bien en VGA qu'en SVGA couleur. Selon la Cinquième majeure ou Acole, vous jouez en solo ou mieux en réseau. La réalisation est correcte, même si les conseils de Omar sont vite crispants. Le niveau de jeu est très réaliste. C'est un bon moyen de se distraire et d'apprendre avec un avantage : à l'instar des joueurs, l'ordinateur ne vous engueule pas si vous faites une erreur.

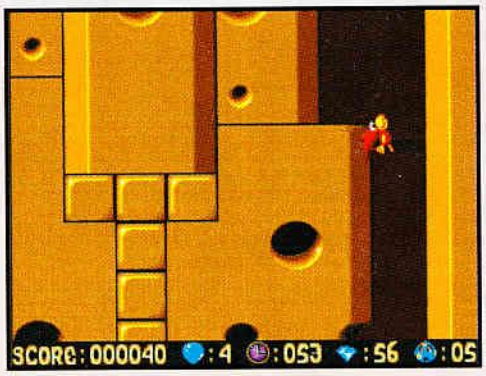
82%

ALFRED CHICKEN
Mindscape



C'est dur de trouver de tels softs sur des machines comme l'Amiga 1200 ou la CD32. Alfred Chicken nous revient avec un plan de scroll en plus et des musiques de qualité CD, pour la CD32. Sinon, il n'y a pas d'autres améliorations. Vous êtes toujours un poulet ridicule qui erre dans un univers qui ne l'est pas moins. Si les britanniques apprécient, je doute de la renommée d'Alfred dans l'hexagone. Bref, vous pouvez laisser tomber.

55%



TORNADO
Digital Integration

Testé sur PC par notre pilote attitré, Yann était sorti de la salle de test mort de fatigue, compte tenu de l'hyperréalisme du jeu. Sur Amiga, il en va de même sauf que la puissance de la bécane ne permet pas d'apprécier correctement les subtilités de Tornado. Disons que pour en profiter, il vaut mieux posséder un Amiga de type A4000. Le réalisme du jeu destine Tornado aux pilotes confirmés. Pour les autres, le manuel de 335 pages et quelques heures de vol devraient vous permettre de remplir les missions qui vous attendent.

78%

PREMIER MANAGER 2
Gremlin

Fan de jeux de foot et de management, j'ai trouvé ce second volet beaucoup moins intéressant. Les innovations ne sont pas vraiment à la hauteur de toutes mes espérances. D'autre part, ce genre de jeu souffre d'une interactivité réduite contrairement à Player Manager d'Anco, qui vous permet à la fois d'être le manager et les joueurs. Ainsi, lors des matchs, vous étiez au cœur de l'action et non sur le banc de touche à attendre que cela se passe. Vivement Sensible World of Soccer qui possédera peut-être une partie management.

60%

JURASSIC PARC
Ocean

Cette dernière version est à la hauteur du célèbre jeu. Malgré un passage de 256 à 32 couleurs, les graphismes conservent leur éclat. Les animations et les scrollings n'ont rien à envier à la version 1200. Quant au son, il est identique à la version qui tourne sur le 1200. Le jeu n'a bien entendu pas bougé d'un pouce. Vous devez libérer les enfants à travers différents niveaux infestés de dinosaures en tout genre. La jouabilité est toujours aussi bonne. Jurassic reste, même sur un A500, l'un des meilleurs jeux de l'année.

89%

SIMON THE SORCERER

Adventure soft

Depuis quelque temps, les Amigafans commençaient à s'impatienter sérieusement : ils n'avaient en effet pas de jeux d'aventure à se mettre sous la dent. Heureusement, Mr Adventure Soft a pensé à eux ! Il leur offre une version de toute beauté de Simon the Sorcerer sur Amiga. Le scénario du jeu est toujours aussi loufoque. Vous tenez le rôle d'un petit garçon féru de magie qui a été transporté dans un monde assez merveilleux. Comme à l'accoutumée dans les jeux d'aventure, la quête sera longue. On peut même encore ajouter extra-longue. En effet, contrairement aux Lucas, Simon a une durée de vie bien supérieure. Bien entendu, cela signifie que le niveau de jeu est assez élevé. Au premier abord, les novices seront même quelque peu déroutés mais cela vaut la peine de persévérer. Après tout, Rome ne s'est pas faite en un jour ! Les joueurs confirmés savoureront quant à eux leur plaisir en prenant leur pied ! Que ce soit sur A500 ou sur A1200, les graphismes sont magnifiques. La réalisation a vraiment été soigné ! Bref, c'est l'un des meilleurs jeux d'aventure du moment, avec le futur Beneath a Steel Sky de Virgin. Un tout petit regret tout de même : les auteurs n'ont pas jugé bon d'inclure des bruitages et, même si les thèmes musicaux collent parfaitement au scénario, quelques bruitages bien placés n'auraient certainement pas fait de mal à l'ensemble.

86%

Chaque mois l'information

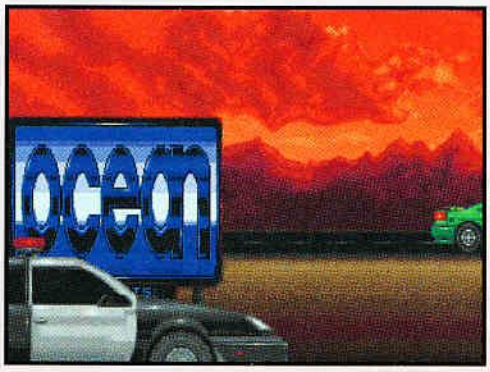
100% PC

ACCESSIBLE À TOUS

+

En vente chez votre marchand de journaux

Ocean



BURNING RUBBER

Les possesseurs de ces machines n'en reviendront pas ! Burning Rubber en version A500 n'était pas une lumière, mais sur A1200 c'est presque risible. Pourtant, Burning Rubber est sensé rivaliser avec Lotus ! Les graphismes et les sprites laissent penser que les graphistes ne doivent pas savoir ce qu'est une voiture. Le son n'est guère mieux loti. Rien ne sauve ce jeu de la poubelle... si ce n'est une intro marrante de cinq minutes.

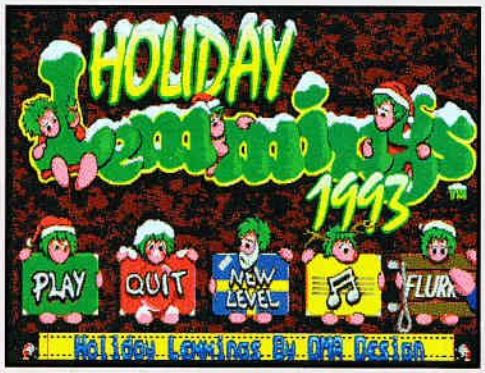
35%

CHRISTMAS LEMMINGS

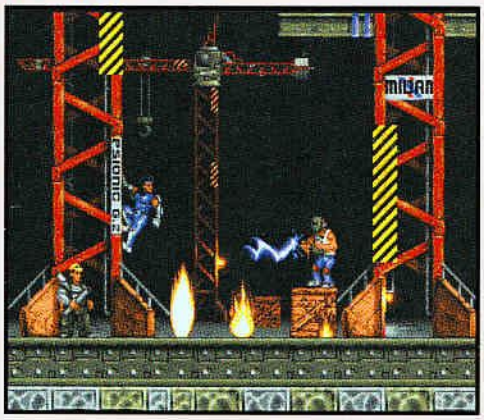
Psygnosis

Nos amis les rongeurs sont de retour dans une version de Noël aux graphismes des plus variés. Avec peu de pouvoir à votre disposition, ce soft se rapproche du premier Lemmings. La réalisation n'a pas bougé sauf peut-être la qualité sonore un peu moins bonne qu'à l'accoutumée. Sinon, quelle que soit la version PC ou Amiga, ces Lemmings ne peuvent vous laisser de marbre. Vous pensiez en avoir fini avec eux ? Que nenni messires !

81%



Team 17



ASSASSIN SPECIAL

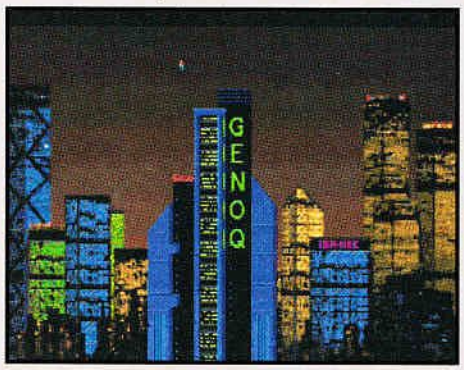
Vous vous souvenez certainement tous de cet émule de Strider qui a été édité, il y a quelques mois, par Team 17. Cette équipe de joyeux lurons nous le rééditent aujourd'hui dans une toute nouvelle version, et dans une présentation budget qui plus est ! On peut ainsi se procurer Assassin Special pour un peu moins de 150 F (merci Team 17 !). Contrairement à la majorité des budgets sur le marché, qui offrent des versions d'origine à prix réduit, Team 17 se débrouille toujours pour proposer aux joueurs des versions encore améliorées par rapport à la version précédente. Dans cette adaptation, Assassin Special bénéficie de graphismes largement améliorés, et les animations ne sont pas en reste. En ce qui concerne la jouabilité, il semble également qu'elle a été retouchée. Nombreux étaient par ailleurs les joueurs qui avaient critiqué la trop grande difficulté que leur avait opposé le premier épisode. Autre chose encore, on peut remarquer que l'agencement des niveaux ne ressemble plus vraiment à celui qu'on connaissait précédemment. En conclusion, on invite même les joueurs qui l'avaient déjà à se procurer rapidement cette nouvelle version d'Assassin Special : en plus d'un petit prix, le plaisir de la découverte sera toujours au rendez-vous !

80%

D-GENERATION

Mindscape

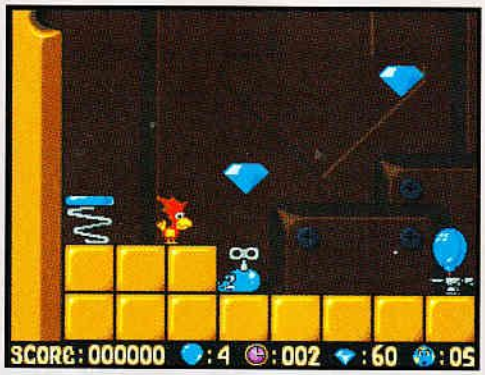
Comme Alfred Chicken, D-Generation vient faire un tour sur Amiga 1200. Résultat des courses : des pixels ont changé de couleurs mais, en général, les graphismes ressemblent à ceux d'Apple 2 (en 8 couleurs !). C'est toujours un excellent hit à la jouabilité exemplaire : on doit délivrer des otages prisonniers dans un building et y découvrir ce qui s'est passé. Il est dommage de ne pas avoir entièrement redessiné les graphismes en 256 couleurs. On aurait alors eu plaisir à y rejouer pour découvrir avec plaisir de nouvelles salles.



70%

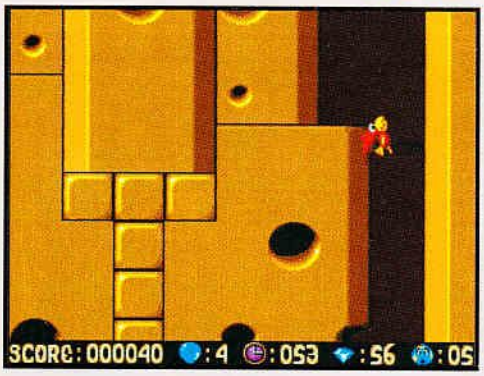
SOCCER KID

Krisalis



Soccer Kid est probablement le plus grand hit de Krisalis et c'est bien mérité. Sur A1200, les améliorations ne sont pas flagrantes si ce n'est une animation et des scrollings encore plus fluides. Il semble aussi qu'un fond ait été rajouté. Dans l'ensemble, le jeu est toujours aussi génial. Vous dirigez un garnement qui, avec l'aide de son ballon à tout faire, doit retrouver les différents morceaux de la Coupe du monde de football. Un jeu d'action superjouable et fort sympathique.

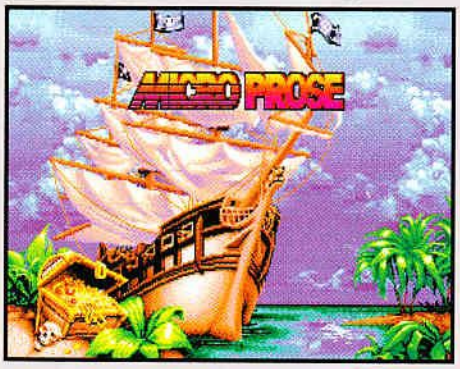
85%



PIRATES GOLD

Microprose

Pirates nous revient dans une version Gold sur CD 32. Par rapport à son prédécesseur, les graphismes ont été un peu améliorés (mais très peu !). En intro, vous avez même une séquence en images de synthèse type 3D Studio, avec des tas de sons CD. En parlant de son, vous disposez, dans le menu des options, d'une vingtaine de musiques disponibles. Le jeu en lui-même n'a pas bougé d'un pouce. Vous naviguez en long et en large dans les mers des Caraïbes à la recherche de vaisseaux ou de villes à piller. N'oubliez jamais que vous êtes un pirate !



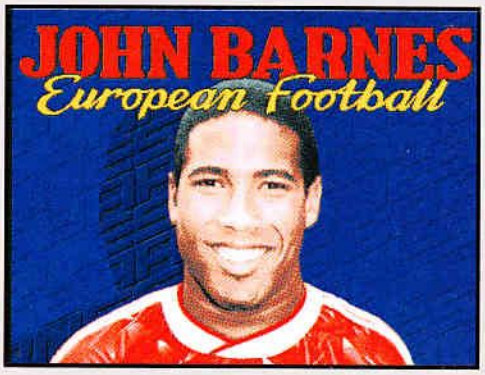
78%

JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL

Krisalis

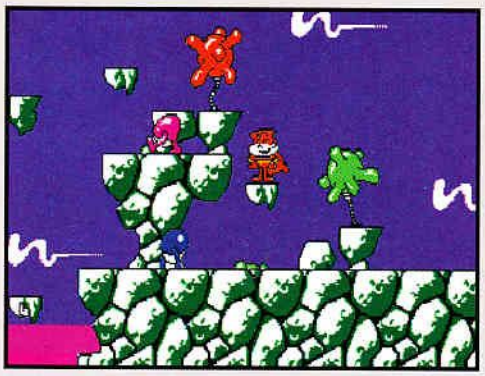
Malgré un prix acceptable sur Amiga (moins de 150 F), John Barnes était franchement médiocre. La version sur CD32 n'apporte rien de nouveau : c'est encore d'une pauvreté assourdissante. Si les graphismes sont toujours très moches, les animations et surtout la jouabilité laissent vraiment à désirer. Si vous voulez vraiment une simulation de foot, achetez plutôt Sensible Soccer qui est 10 000 fois mieux. À éviter absolument !

25%



Codemasters

COSMIC SPACEHEAD



Le petit dernier de Codemasters est destiné aux plus jeunes et à ceux qui le sont restés. Avec ce petit héros à l'allure de Superman, vous parcourez la Terre en accumulant les preuves de son existence. Cosmic est un jeu fort sympa qui mélange des séquences de plate-forme à des parties d'aventure. Dans l'ensemble et quelle que soit la version, Cosmic permet à tout novice d'aborder deux types de jeu antagonistes. Conseillé à tous les enfants...

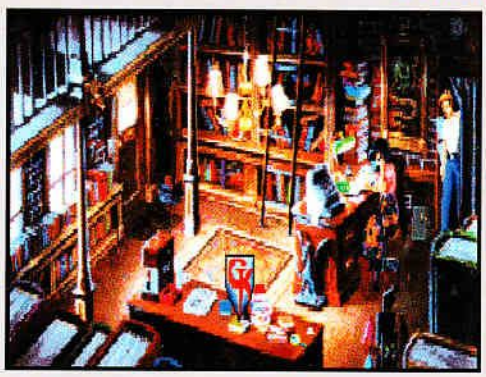
73%

GABRIEL KNIGHT

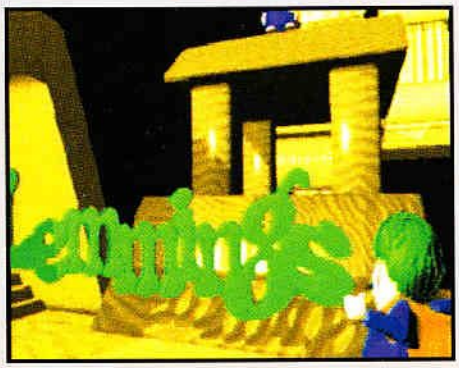
Sierra

Le jeu CD est identique à celui que nous avons testé le mois dernier, excepté des voix dans les dialogues et de quelques séquences cinématiques supplémentaires. L'ambiance macabre est toujours aussi présente et le scénario toujours aussi complexe. Ceux qui ont aimé le film Angel Heart *avec Mickey Rourke vont adorer cette aventure de Sierra. Seul regret, les musiques sont toujours jouées par la carte son et non par le CD. Dommage...*

90%



LEMMINGS
Krisalis

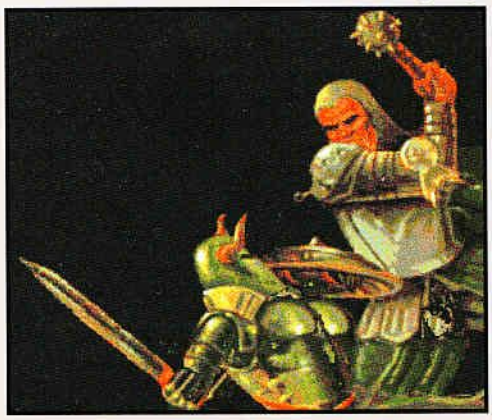


Cette version des Lemmings sur la 3DO m'a déçu. Si ce genre de jeu ne nécessite pas toujours une réalisation attrayante, ce n'est pas une raison pour qu'elle soit aussi pauvre. À part une intro magnifique, peut-être calculée sur Silicon Graphics, cette adaptation n'apporte rien de nouveau si ce n'est de faire découvrir les Lemmings aux possesseurs de la 3DO. On regrette également que la maniabilité du joypad laisse à désirer. Face à la version Amiga, Lemmings 3DO est nettement en-dessous. C'est dommage pour ce jeu génial.

78%

CASTLES 2
Interplay

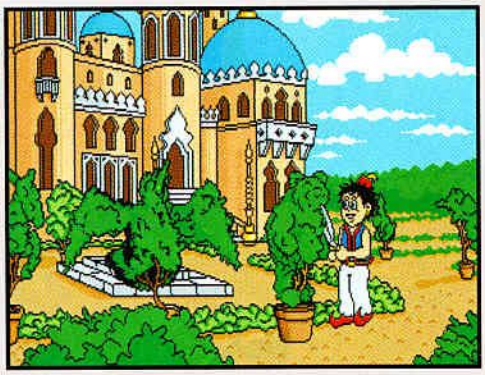
Castles 2 est déjà sorti sur PC depuis maintenant un bon moment. Contre toute attente, Interplay nous en propose aujourd'hui une nouvelle version adaptée pour la console CD32 de Commodore. Après une introduction magnifique et somptueuse, surtout sur le plan sonore (CD oblige), Castles 2 vous met dans la peau d'un Lord anglo-saxon qui cherche à gérer le plus correctement possible l'ensemble de ses terres et de ses hommes, dans le but évident de conquérir le royaume laissé vacant par un roi mort prématurément (un meurtre apparemment, mais rien n'est moins sûr). Pour résumer la situation qui vous attend, Castles 2 est un jeu d'aventure assez proche d'un Defender of the Crown dont la partie gestion aurait été plus poussée et la partie action un peu moins développée. Même si pour ce jeu, on peut trouver que l'utilisation du joypad est quelque peu hasardeuse, on s'y habitue heureusement assez vite. Je profite d'ailleurs ici de l'occasion pour conseiller à tous les heureux possesseurs du CD32 de s'équiper d'une souris assez rapidement : c'est en effet drôlement plus pratique pour jouer sur ce genre de jeu d'aventure qui mélange la stratégie à l'action. Pour conclure, Castles 2 est un excellent programme qui n'a pas encore trop vieilli.



80%

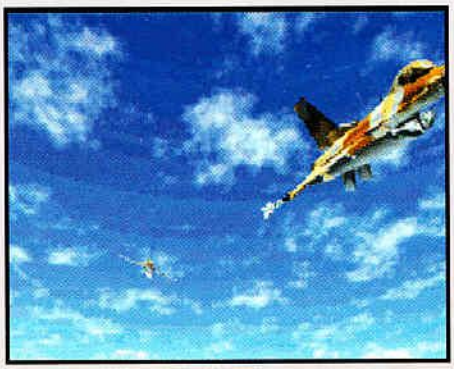
ARABIAN NIGHTS
Krisalis

Sinbad Junior arrive sur CD32. Arabian Nights n'est ici qu'une copie de la version 500 sur CD. Les graphismes, le son, les tableaux : tout est identique. Ce qui sauve le jeu de l'enfer, c'est d'être aussi génial sur la CD32 qu'il l'était sur A500. De plus, c'est un budget à moins de 140 F. Alors, pourquoi ne pas se l'offrir ? D'autant que la difficulté du jeu, qui vous donnera du fil à retordre, vous assure également une bonne durée de vie.



75%

SUPER STRIKE COMMANDER
Origin



Origin pense aux possesseurs de CD-Rom. Cette version propose l'intégralité des extensions de Strike, c'est-à-dire les Tactical Operations (vingt missions supplémentaires), le Speech Pack pour les scènes cinématiques et pour les voix pendant le jeu ainsi que de nouvelles musiques CD. De nouvelles scènes cinématiques ont été rajoutées pour le plaisir du joueur. Le scénario ne semble pas avoir bougé d'un pouce. Ceux qui ont terminé la version floppy risque d'être déçu. Pour les autres, de longues heures de jeu vous attendent.

89%

THE JOURNEYMAN PROJECT
Gametek

Une mode semble naître aux États-Unis : l'adaptation de jeux CD-Rom Mac sur PC. Après Iron Helix et Spaceship Warlock, prévus début 94, c'est au tour de Presto Studios d'en bénéficier. Si les graphismes ont le même éclat (SVGA oblige), la lenteur est excessive. Pour s'amuser sur Journeyman, je vous conseille un lecteur CD-Rom rapide et un gros PC. C'est d'autant plus dommage qu'une version française est déjà annoncée prochainement !

75%

80

LABYRINTH OF TIME

Electronic Arts

Voilà le premier jeu d'aventure qui débarque sur CD32. Ce programme devrait même remporter rapidement un joli succès auprès des joueurs. En effet, sa réalisation ne présente aucune faille, même si l'on est loin de celle des jeux Lucas. Ici, on retrouve avec plaisir le bon vieux système des images fixes (avec parfois quelques animations pour pimenter le tout) et de quelques petites icônes adéquates qui servent à interagir avec le monde visité. À travers le temps et l'espace, vous devez vous débrouiller pour détruire le labyrinthe qu'a commandé et édifié le roi Minos. Je le répète, là encore, la réalisation du jeu est tout simplement magnifique avec près de 275 sites différents à visiter. Cet ensemble représente un peu plus de 1 800 images digitalisées ou en images de synthèse ! De son côté, le contexte sonore semble être entièrement digitalisé avec une qualité exemplaire et remarquable, alors que le CD ne joue pas de musique. Pour couronner le tout, le système de jeu est somme toute assez convivial et très intuitif. De plus, l'aventure offre de très nombreux rebondissements. Pour conclure, Labyrinth of Time est un bon soft pour votre CD32 et pour vous faire patienter sur les futurs jeux d'aventure à venir très prochainement.

74%

ESCAPE FROM MONSTER MANOR

Electronic Arts

C'est le genre de journée qui commence mal ! En effet, des esprits mauvais et des créatures maudites viennent de s'échapper de leur souriant royaume pour aller mettre le souk dans le vôtre. C'est vraiment pas de chance ! Comble de malheur, il semble que vous êtes le seul disponible en ce moment pour sauver l'humanité en péril d'une invasion ténébreuse en bonne et due forme. Il va vous falloir tout votre courage et votre arme fétiche ; une sorte de pistolet à énergie qui n'est pas sans rappeler les fusils abracadabrants des chasseurs de fantômes de Ghost Buster. Le jeu en lui même ressemble de très près à Wolfenstein 3D. Tout est en vue suggestive, c'est-à-dire que vous voyez tout ce que voit le héros. Vous progressez donc dans un immense dédale de salles et de couloirs surpeuplés de créatures néfastes et mauvaises allant du fantôme bas de gamme au spectre des plus grimaçants, en passant bien entendu par le revenant lambda, le mauvais esprit, le cadavre tout pourri qui sent très fort et autres charmantes joyeusetés placées là spécialement à votre intention. Pour chaque niveau, vous avez droit à des graphismes 3D différents avec mapping de textures sur les murs (mais pas sur le sol et le plafond) et à une bande son angoissante de hurlements et de gargouillis assez bizarres. Du côté de la fluidité il n'y a rien à redire, c'est plutôt correct. Toutefois, on pouvait tout de même s'attendre à quelque chose de mieux.

68%

BLACK SECT

Lankhor

On a bien failli attendre ! Après quelques années (siècles ?) de retard, Black Sect est enfin sorti sur nos machines préférées ! Autant vous le dire tout de suite, ce très léger retard a porté plutôt préjudice à un programme qui aurait été certainement un hit s'il était sorti selon les premières prévisions. Avec un système de jeu que je trouve assez peu convivial et une réalisation à partir d'images fixes, un peu comme Labyrinth of Time sur CD32, Black Sect n'est plus vraiment un jeu de son époque. Le thème abordé par Black Sect risque en effet d'être difficilement exportable. Votre rôle est de retrouver un grimoire dérobé par une secte ultraviolente, d'où son nom d'ailleurs. Au cours de votre enquête, vous rencontrerez bien souvent de nombreux personnages à qui il vous faudra soutirer toutes les informations importantes pour la suite de l'aventure. La réalisation est quant à elle plutôt à la hauteur avec des graphismes très propres quoiqu'un peu ternes, que ce soit sur Atari ST ou sur Amiga. D'ailleurs la différence entre les deux versions n'est franchement pas évidente au premier abord, mis à part en ce qui concerne le son comme d'habitude. Black Sect est, pour conclure, un jeu à conseiller à tous les mordus d'aventure.

75%

TOTAL ECLIPSE
La Terre en danger !

Les aliens monstrueux et fétides sont parmi nous... Il faut retourner au charbon pour sauver l'espèce humaine et tirer sur tout ce qui bouge. Ça va déménager : chaud devant !

VOUS CONNAISSEZ TOUS la série V ou une foultitude de films de plus ou moins bonne qualité traitant du même sujet : l'invasion de la Terre par d'éventuels extraterrestres. Partie intégrante de la culture SF et des jeux vidéo, ce thème a permis et permet encore pas mal de délires à de nombreux concepteurs, auteurs et programmeurs de jeux. Le dernier en date nous vient tout droit de Californie, des locaux de Crystal Dynamics, pour une machine qui en fait rêver beaucoup : la 3DO.

Total Eclipse vous place pour la énième fois dans la peau d'un pilote terrien dont la mission est de se débarrasser d'aliens, auprès de qui Elephant Man a un charme fou. Ceux-ci ont pour unique objectif d'asservir la Terre et d'en faire leur garde-manger (ça vous rappelle certainement quelque chose). Comment allez-vous faire pour éviter ce cannibalisme fatidique pour l'espèce humaine ? Comme d'habitude : avec votre courage un peu kamikaze et un équipement à la pointe de la technologie terrienne, qui est bien entendu supérieure à son homologue extraterrestre (heureusement). Franchement, vous n'alliez pas imaginer une autre solution. Quatre missions vous attendent ainsi. Chacune correspond à un monde qui est subdivisé en plusieurs niveaux. Bref, vos talents de pilote devront tenir pendant une bonne quinzaine de niveaux tous plus ardus les uns que les autres. Pour chaque mission, votre commandant vous assigne quelques objectifs qu'il faut détruire, mais cela n'est pas une obligation. De toute façon, c'est horriblement hard de faire 100 % de cibles détruites. Pour vous donner un ordre d'idée, lors de la première mission, vous essayez de rayer de la carte des batteries de missiles pointés sur la Terre. Dans la seconde, vous devez détruire des laboratoires qui renferment des armes qui pourraient mettre la Terre à feu et à sang en cinq minutes, pas moins.

UN JEU QUI A DU RELIEF

Pourquoi est-ce si difficile me demanderez-vous ? C'est simple : Total Eclipse est un des premiers shoot'em up en 3D mappée. Les concepteurs se sont acharnés comme des fous pour nous proposer des décors

? KEZAKO

Sega avait sorti Galaxy Force en 1987, un jeu d'arcade des plus impressionnants. Monté sur des vérins hydrauliques, il proposait au joueur de piloter un vaisseau pour massacrer un maximum d'aliens. À travers des décors extérieurs (volcans, espace, etc.) et intérieurs comme des couloirs, Galaxy Force mettait à rude épreuve vos capacités, d'autant plus qu'en fonction de vos sollicitions sur le manche à balai, le cockpit tangue, tournoie, vire et pique du nez. La totale, bonjour les sensations fortes ! Même si elle n'utilise pas la même technique de programmation (Total Eclipse est en texture mapping alors que Galaxy Force est en bitmap zoomé), la réalisation de Total Eclipse se rapproche de Galaxy Force et de ce qu'on trouve sur bornes d'arcade.

Dans les couloirs de la mort qui ressemblent à ceux de l'Étoile Noire, heureusement que les portes ne se ferment pas complètement. Sinon, comment ferais-je pour passer, comment ? Je vous le demande !

Retrouve le monde informatique
en direct sur 3615 GEN4, tape *DIA !

Les icônes entourées d'étoiles sont des armes à collecter pour augmenter votre puissance de feu. Logique, non ?

apocalyptiques avec des reliefs dignes du Grand Canyon. Essayez donc de détruire des missiles planqués dans de véritables gouffres. Ben, je peux vous assurer que c'est ignoblement dur car le contact avec les parois ne fait pas vraiment de bien à votre véhicule. En ce qui concerne les décors extérieurs, chaque monde et donc chaque planète possède ses propres particularités.

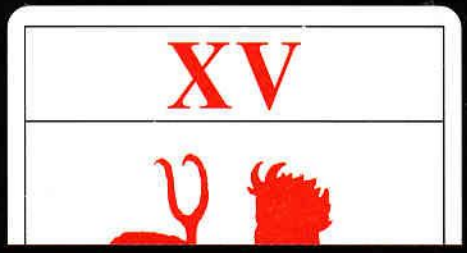
50 % de pièges, 50 % d'ennemis, 100 % shoot'em up !

Certaines ont des reliefs volcaniques, d'autres sont couvertes d'un lac immense et sur d'autres on peut voler au-dessus de hauts plateaux. Ne vous fiez pas à la beauté des montagnes : l'armement qui y est dissimulé risque fort de vous en mettre plein la vue. DCA, mines célestes et chasseurs ennemis de toutes sortes essayent de vous griller tout vif ! Alors, c'est tout ? Que nenni.
Ces satanés monstres hideux de l'espace intersidéral ont creusé de véritables tunnels de la mort qui n'ont rien à envier aux couloirs de l'Étoile Noire de *Star Wars*.
Généralement, dans chaque niveau, après avoir combattu en surface, vous devez encore nettoyer ces couloirs où non seulement les ennemis abondent, mais de nombreux pièges mettront aussi vos réflexes à rude épreuve. Imaginez : vous foncez dans des couloirs étroits infestés de bifurcations, de portes entrouvertes, de parois qui changent sans cesse d'emplacement et de portes coulissantes tranchantes, le tout sous le feu nourri de l'artillerie ennemi. Autant vous dire tout de suite que sans

À votre gauche, l'une des cibles de votre deuxième mission : un labo alien.

EN AVANT LA MUSIQUE

Comme à l'accoutumée sur CD, on a droit à une fantastique intro en images de synthèse avec des voix et des musiques à tomber par terre !



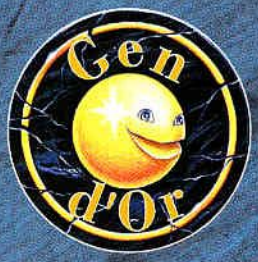
PRESEN-

TATION

DE...

Fnac Micro
71, Bd St Germain
75005 PARIS

Alors que les bâtiments sont déjà assez coriaces, ces chars vous canardent tout en se déplaçant. Qui a dit que la vie de héros était facile ?



ACTION

Crystal Dynamics

TECHNIQUE

M : 3DO
D : - *HD : -*
Voix : anglais
Ext : joypad, 1 joueur
Texte : anglais pour écran et doc

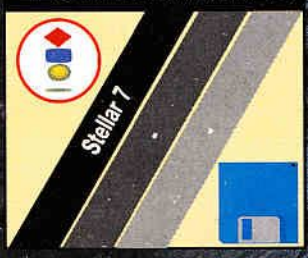
GRAPHISME	17
SON	18
ANIMATION	19
DURÉE DE VIE	15

Disponible.
500 F environ.

INTÉRÊT

92%

LES ALTERNATIVES



un pilotage précis et rapide, vous ne survivrez guère plus de dix secondes (vous pouvez déjà vous inscrire à des cours de pilotage par correspondance) ! Pour corser le tout, vous devez également maîtriser votre vitesse en fonction de vos capacités et des secteurs que vous traversez. Ce qui rend ces séquences géniales, c'est que les auteurs ont trouvé un design : il y a un look propre à Total Eclipse en ce qui concerne ces couloirs. Ils ne sont pas faits que de quatre murs mais parfois, avec des textures parfaitement choisies, on se croirait dans une porte transdimensionnelle comme dans certains films SF. Je pensais bien qu'un jour, on aurait cela dans les jeux vidéo mais aussi vite, j'en suis tout retourné.

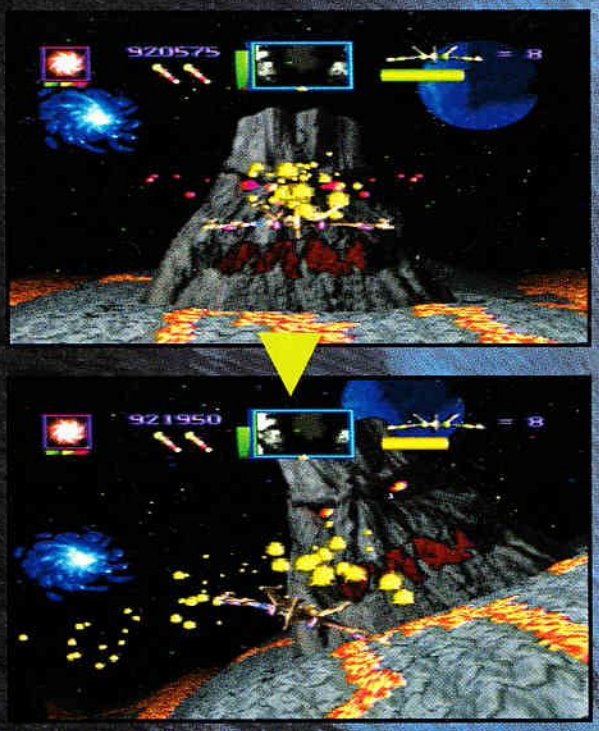
SIMULATION ET SHOOT'EM UP

Le pilotage de votre vaisseau s'avère, en fonction des options, plus ou moins réaliste. Mis à part les possibilités de virer, de piquer du nez ou de monter, il vous est possible de vriller. Oui, vous avez bien lu vriller. Cependant, cela n'est possible que lors des sections en surface. Mais attention, ce n'est pas votre chasseur qui vrille à l'écran mais tout le décor qui tourne. C'est magnifiquement réalisé (merci la texture mapping) mais un peu gadget (et mieux vaut avoir le cœur bien accroché !). Le seul endroit où j'ai trouvé cette option utile (mais pas forcément obligatoire) c'est contre le boss de fin de monde. La présence d'un altimètre et d'un radar de relief s'avère indispensable sinon bonjour les collisions avec ces « #@!@$µ£!! » parois. Comme tout bon shoot'em up qui se respecte, vous pouvez augmenter votre armement en collectant des items un peu partout.
Vous pouvez aussi trouver des vies supplémentaires ou des bonus sur votre chemin. Une des originalités de Total Eclipse concerne la gestion de la barre d'énergie. En effet, elle diminue sans cesse.

Des aliens auprès de qui Elephant Man a un charme fou

Pour la recharger, il suffit de détruire un ennemi quelconque. Cette idée est véritablement intéressante en tout point. Cela vous oblige à éliminer les adversaires au lieu d'essayer de terminer un niveau le plus vite possible sans se préoccuper de l'objectif de la mission. Un autre point à ne pas négliger : il existe dans certains niveaux plusieurs sorties conduisant à des tunnels différents. Cela

Dans le monde 3, j'ai rencontré des pilotes d'hélicoptère formidables. En plus, leur appareil possède un blindage d'enfer. Mais, contre moi, il n'y a rien à faire...



Sa parenté avec les shoot'em up ne pouvait pas laisser Total Eclipse sans boss de fin de monde.

Grâce à votre bouclier (en bleu), vous pouvez supporter quelques coups.

L'AVIS DE MICHEL

Légèrement déçu par Crash'n Burn, je trouve que Crystal Dynamics se rattrape bien avec Total Eclipse. C'est aussi le premier programme 3DO vraiment digne d'intérêt. Personnellement, fou des shoot'em up, je n'ai pas pu m'empêcher d'y jouer pendant des heures et des heures. La réalisation exceptionnelle commence à nous laisser entrevoir ce à quoi vont ressembler les futurs jeux 3DO. Je vous le dis bien haut : vivement que la 3DO arrive officiellement en France à un prix abordable...

Dialogue
en direct sur 3615 GEN4, tape *DIA !

augmente d'autant plus l'intérêt qu'on peut toujours y rejouer pour essayer telle ou telle configuration de parcours.
Maintenant vous le savez tous : la 3DO possède différents effets en hard, cela facilite grandement la tâche des programmeurs. Total Eclipse démontre avec brio que la texture mapping peut-être utilisé pour un shoot. Celle-ci est parfaite. L'animation est fluide : il n'y a jamais aucune saccade, même lorsque les balles fusent dans tous les sens et que les ennemis abondent. De plus, à cause des textures choisies, l'impression de cubisme qu'on obtient habituellement est atténuée. Regardez les photos et vous comprendrez ce que je veux dire. Comme c'est un jeu CD, les musiques le sont aussi.

Avant de vous lancer dans la baston, prenez des cours de pilotage !

À ce sujet, c'est une des premières musiques, avec celle de certains jeux CD32, que je trouve vraiment bien réalisée. Pendant le premier monde, on a un thème mi-dance, mi-rock agrémenté d'un solo de guitare à faire baver Van Halen, Slash, Satriani et Vai réunis ! Pour le deuxième monde, prenez un style musical ressemblant et remplacez la guitare par un saxo alto. C'est magnifique ! Je m'achèterai presque une 3DO rien que pour ça. Les scènes cinématiques (en Cinepak) sont jolies avec des voix à tomber par terre pour peu que vous maîtrisiez parfaitement l'anglais. Pour terminer, sachez que la maniabilité a été plus soignée que pour Crash'n Burn : votre appareil répond assez bien, même si je trouve qu'il y a encore un petit temps de retard. M'enfin, avec l'habitude, ça passe. Total Eclipse est le premier shoot'em up sur 3DO digne de ce nom et il ressemble à s'y méprendre à un véritable jeu de café. ■

Michel Huong

L'AVIS DE GREG

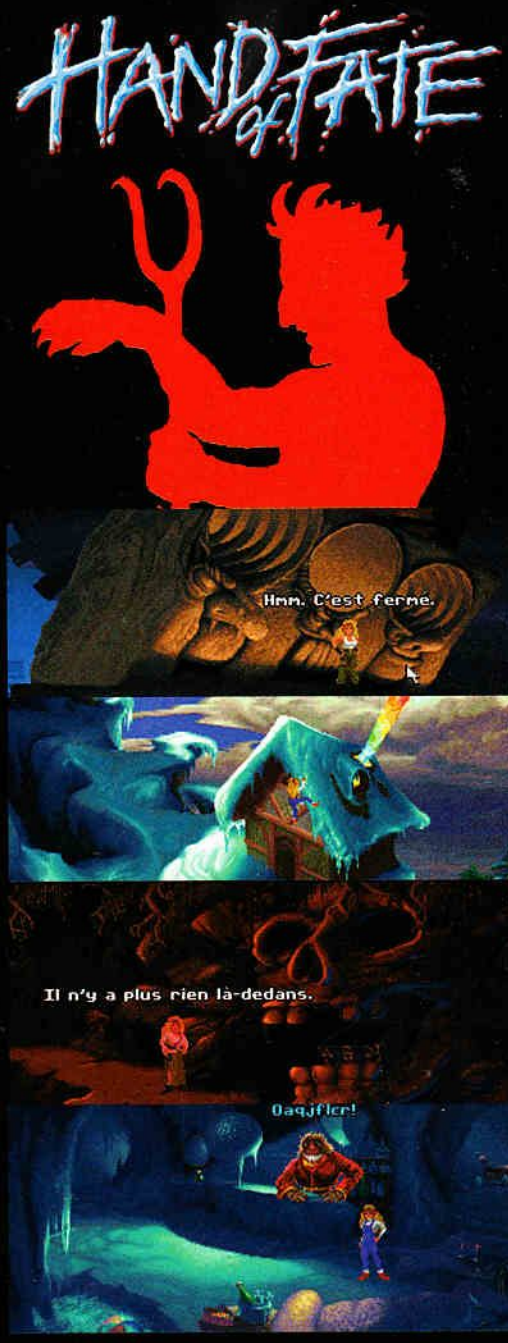
Comment ne pas être subjugué ? Malgré une prise en main déconcertante, il est très jouable. On évolue dans des décors saisissants et les musiques démontrent la nette supériorité du CD quand il est très bien exploité, et c'est le cas ! Je regrette cependant que les bruitages soient aussi simplistes et que certains éléments graphiques n'aient pas été plus soignés (les tirs par exemple). Total Eclipse n'en demeure pas moins un shoot'em up captivant à la réalisation quasi-irréprochable.

Encore des portes aux fonctionnements des plus meurtriers. Surtout ne pas se faire empaler par les dents de ces portes.

Hé oui ! J'ai été promu Major. Rien que ça ! Alors mes moussaillons : garde à vous !

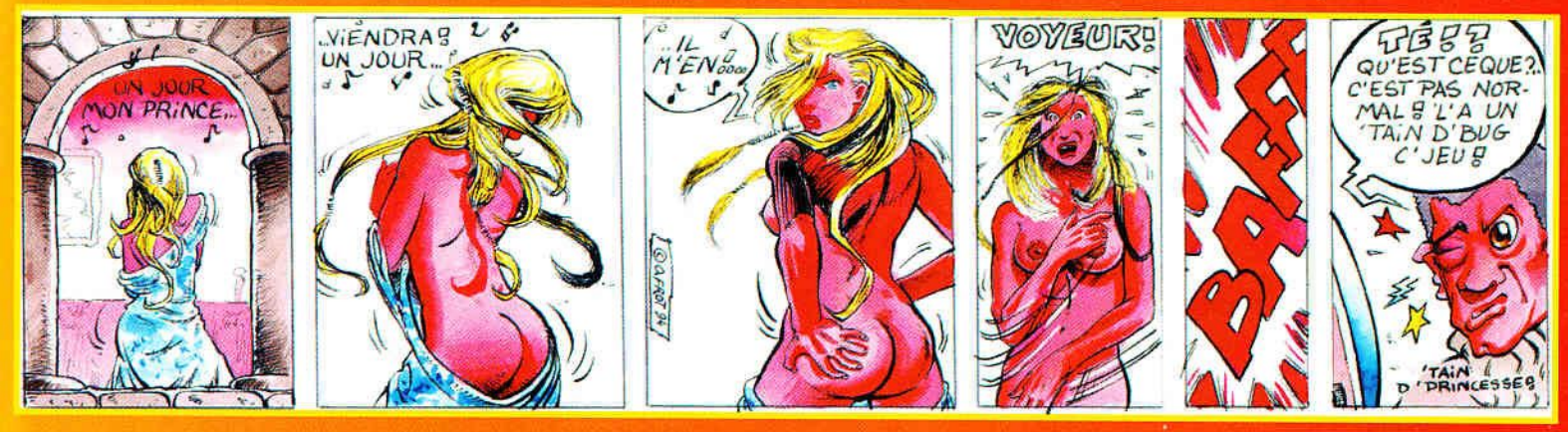
Exemple type d'une arme surpuissante balayant tout sur son passage.

Disséminées un peu partout dans les airs de ces planètes hostiles, ces mines sont de véritables « bouffeurs d'énergie ».



Samedi 12 février 1994
à la Fnac Micro
de 14h30 à 19h00

Fnac Micro
71, Bd St Germain
75005 PARIS



HAND OF FATE
L'aventure au féminin

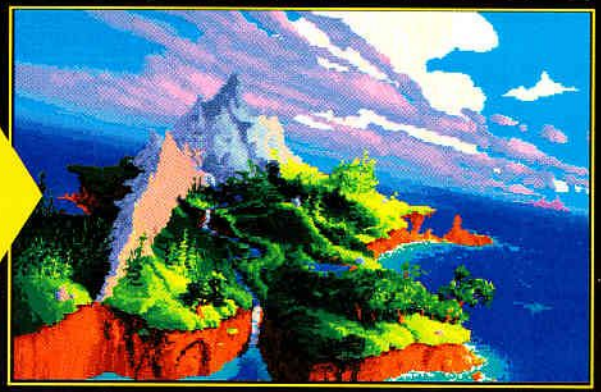
Si vous pensez que les jeux d'aventure sont réservés aux hommes, vous vous trompez ! Les quêtes musclées et viriles sont dépassées. Aujourd'hui, l'intuition féminine s'impose : laissez-vous séduire !

? KEZAKO

- *Pour obtenir des larmes de lézards : faites pleurer le crocodile soit avec une plume, soit avec un oignon !*
- *Pour ramasser les baies de feu : utiliser un peu d'eau des marais pour les refroidir.*

SI JE VOUS DIS The Legend of Kyrandia, a quoi pensez-vous ? Allez, un petit effort ! Mais, c'est bien sûr : au chef-d'œuvre de Virgin Games, créé par Westwood Studios sous le label Fable's Friends. Pour ceux qui suivent, sachez qu'après que Brandon se soit vengé triomphalement de Malcolm le bouffon diabolique, le royaume de Kyrandia est de nouveau en danger ! Pour les autres, le problème est simple : le royaume disparaît, arbre par arbre, pierre par pierre ! Si vous n'intervenez pas, Kyrandia ne sera plus qu'un désert. C'est là qu'un nouveau personnage fait son entrée : Marco. Jusque là rien d'intéressant, je vous l'accorde. Sauf que Marco a conçu une nouvelle créature : il s'agit d'une main géante et vivante. Pour conjurer le mauvais sort qui s'abat sur le royaume, cette dernière propose de placer une pierre magique au centre du monde. Et, il y a urgence ! Xantia est donc chargée de cette

MISE EN BOUCHE

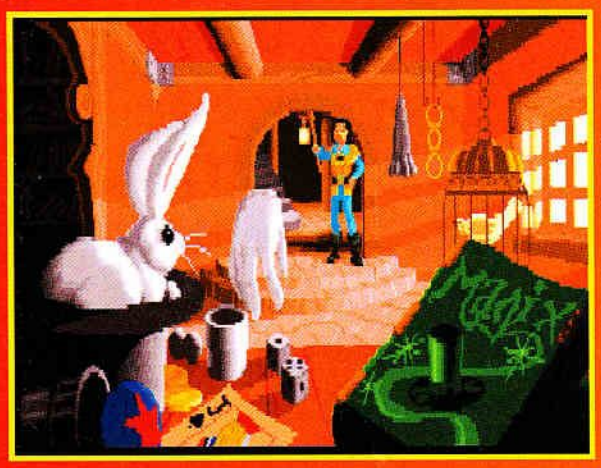


L'équivalent de nos arrosoirs modernes prend, dans le monde de Kyrandia, une apparence bien étrange.

quête. Brandon, maintenant roi, a bien d'autres chats à fouetter que de sauver Kyrandia une nouvelle fois. Une fois n'est pas coutume, le personnage que vous allez diriger est... une femme.

Attention ! Il y a femme et femme, si vous voyez ce que je veux dire. En effet, Xantia est une alchimiste. Elle possède de nombreux pouvoirs dont celui de faire des potions magiques. Dans le premier épisode, c'est elle qui annonce à Brandon sa véritable destinée (vous étiez prince et bla-bla-bla). Elle appartient à l'ordre mystique de Kyrandia (composé de magiciens dont le but est de faire régner la paix). Pour remplir sa mission, Xantia doit visiter de nombreux lieux et royaumes, mais dans une aventure trois fois plus grande et plus longue que dans le premier volet ! Voici donc la réponse de Westwood à ceux qui avaient trouvé qu'il était beaucoup trop facile. Dorénavant, ils n'auront plus a grogner (à part les mauvaises langues du genre Teignard). Hand of Fate utilise pratiquement la même interface que Kyrandia. Il suffit de cliquer dans la fenêtre graphique pour exécuter diverses actions : si l'objet peut se ramasser, le curseur se transforme en l'objet et vous pouvez en faire ce que vous voulez. L'avantage de cette interface c'est qu'elle permet aux

Un petit bain d'air chaud vous fera le plus grand bien...



Qu'est ce que magouille encore Marco et sa main ?

Il vous faut même prendre un téléphérique !

Cette potion sert à faire peur au rat pour libérer ainsi le passage.

Ce postier vous sera d'une grande utilité pour arriver à la deuxième étape du jeu. Vive les PTT !

Cette tête de mort contient une baguette qui peut transformer l'or en plomb. Peut-être pas si inutile.

Le ferry menant à l'Île moutarde. Pas de colonel à l'horizon !

Le bateau des marchands de moutarde.

N'oubliez pas de prendre de la vapeur dans une fiole : celle-ci servira.

Admirez un peu le paysage !

Lorsque Xantia s'approche du feu, elle change de couleur.

novices de progresser sans problème, sans pour autant rendre le jeu trop facile pour les pros de ce genre de jeux. L'aventure se situe dans de nombreux décors variés (médiéval, marécage, volcan). Comme d'habitude chez Westwood Studios, les décors sont plus beaux les uns que les autres et chaque tableau a ses propres animations. En effet, sur un grand nombre d'écrans, de nombreux éléments des décors sont animés (des remous pour l'eau des marécages, des grenouilles qui sautent, des personnages qui bougent). La plupart du temps, les animations sont très drôles : il faut voir le paysan courir après son épouvantail dans les champs ou Xantia faire un nœud avec la langue du monstre du marais. Les énigmes sont, quant à elles, beaucoup moins tirées par les cheveux que dans le premier épisode. Vous restez bloqué quelques rares fois pour trouver des ingrédients nécessaires aux potions magiques. Autre détail important, il n'y a plus de séquences du genre de celle de la caverne dans Kyrandia. Ceux qui suivent se souviennent sans doute du labyrinthe où il fallait trouver des pierres, du feu... Ici, Xantia dispose (une fois que vous l'aurez trouvé) d'un manuscrit avec toutes les formules magiques ainsi que d'un chaudron très utile pour faire mijoter les potions. Chaque sort est ainsi décrit dans son grimoire, comme dans un livre de cuisine. En progressant dans l'aventure vous trouverez de nouvelles pages pour le manuscrit et donc de nouveaux sorts. Le nom des ingrédients

Hand of Fate n'est pas seulement un bon jeu, il est également beau !

Vous n'avez pas l'air de trop effrayer ces gens.

ne sont pas indiqués clairement : le plus souvent il faut résoudre une énigme. Par exemple, il faut que vous trouviez des graines de la terre pour préparer une potion. Il suffit donc de trouver des graines de blé (cette énigme n'est pas

Un jeu trois fois plus grand et plus fort que votre grand frère !

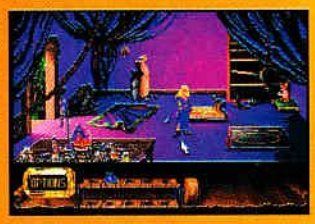
compliquée, il faut l'avouer).
Grande nouveauté : la réflexion de la lumière sur le personnage est gérée. C'est-à-dire que, suivant l'environnement lumineux qu'il traverse, il a des teintes différentes. Par exemple, si Xantia passe sous une ombre, ses couleurs s'assombrissent ; si elle passe près d'une source de lumière (une torche, un rayon de soleil...) elle reflète les couleurs de la lumière. Pour ceux qui trouvait anormal que, quelle que soit la position du personnage ou d'un objet, celui-ci gardait la même taille : maintenant, contrairement à un grand nombre de jeux d'aventure, les objets et Xantia changent de grandeur (zoom) suivant l'effet de profondeur. Les animations du jeu, déja très bonnes dans le premier épisode (il fallait voir Brandon se transformer en pégase ou jeter des pierres), sont ici extrêmement

Pour faire mijoter la potion magique, un chaudron est même fourni

nombreuses (surtout pour le sprite principal) et excellentes : tout bouge ! En matière de son, Kyrandia manquait singulièrement de bruitages (des petites voix sur l'intro et des bruitages partout n'auraient pas été de trop). Cette fois, tous nos vœux sont exaucés. Faisons un petit récapitulatif : durée de vie trois fois plus grande, bonnes animations, bons bruitages. Bref, tout ce qui avait été reproché à Kyrandia est ici revu et corrigé, sans abandonner ce qui avait fait le succès

L'île au volcan est la porte du centre du monde.

Vous voilà au centre du monde !



Dès le début, le laboratoire de Xantia est détruit. Premier objectif, retrouver le chaudron et le livre de sorts.

du premier épisode. Moi, j'appelle ça tirer profit des erreurs. Ce n'est pas comme pas d'autres sagas qui s'obstinent à faire toujours les mêmes erreurs jusqu'au numéro XXXXIV.
Les dialogues du jeu sont assez humoristiques, sans pour autant tomber dans les extrêmes. Au contraire des jeux Lucas Art, il n'y a pas d'interaction : vous ne pouvez pas choisir telle ou telle phrase. Chaque système a ses inconvénients et ses avantages... Certains pourraient même trouver que le système de Westwood Studios (utilisé aussi par d'autres sociétés comme Sierra) est trop simple et retire du piment au jeu. D'autres au contraire diront que le système de Lucas Art

Marco passe son temps à se mettre dans des situations bien ennuyeuses... et, vous, à l'en sortir.

Ces arbres ont l'air bien triste.

Est-ce l'ascenseur qui mène au centre du monde ou celui qui descend dans les enfers ?

Voici la preuve que l'abominable homme des neiges n'a pas un cœur de glace.

HAND OF FATE

Ce magasin vous permet de trouver pas mal d'objets utiles dans le jeu.

alourdit le jeu. À vous de juger ! Enfin, la fenêtre principale se décompose en plusieurs parties : la partie inventaire (disposant de différentes cases pouvant scroller), la partie livre de magie (vous renseignant sur les recettes des différentes potions), le chaudron (où vous versez les ingrédients pour faire mijoter les potions magiques), la partie active (la fenêtre qui vous représente le monde où vous évoluez) et les options. À propos de ces dernières, elles sont plus complètes et vous pouvez désormais, un peu à la façon Sierra, changer le volume des bruitages et de la musique, la vitesse de déplacement des persos, etc. Le nombre de sauvegardes est illimité et seule la place disponible sur le disque dur vous imposera certaines restrictions (le jeu fait déjà plus de 18 Mo de base !). Mais que vois-je sur mon écran !? Une grosse tentacule qui sort de mon chaudron, des bateaux qui le traverse ! N'ayez pas peur, c'est toujours dans Hand of Fate et cela fait juste partie des nombreuses animations qui arrivent à n'importe quels moments pour vous distraire. Allez, le temps passe et il faut que j'y retourne. Alors, on se retrouve tout de suite à la section Avis pour voir ce que je pense de ce jeu (pour ceux qui ne l'auraient pas encore deviné !). ■

Cédric Jeannin

AVENTURE

Virgin

TECHNIQUE

M : PC 386 SX25, VGA couleur
D : 8 HD : 18
CS : toutes
Texte : jeu en français

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	18

Disponible. Moins de 400 F.

INTÉRÊT

93%

LES ALTERNATIVES

PC
King's Quest VI
The Legend of Kyrandia
Sam and Max

Dur à avaler cette façon de mourir !

Ce pied appartient à un ancien sorcier.

Ces pêcheurs vont-ils mordre à l'hameçon ? Fournissez-leur un appât adéquat.

L'AVIS DE CÉDRIC

J'était déja emballé il y a plus d'un an par Kyrandia, mais Hand of Fate dépasse toutes mes espérances. C'est un vrai chef d'œuvre. Comme Lands of Lore, ce n'est pas par des nouveautés techniques qu'il se fait remarquer mais par la perfection atteinte : des graphismes somptueux, des animations superbes, des bruitages, des voix et des musiques formidables. Le jeu est composé de détails qui peuvent paraître insignifiants mais qui en font un ensemble remarquable. Que dire de plus, sinon que Hand of Fate est pour moi le meilleur jeu d'aventure de ce début d'année. Un hit incontournable !

L'AVIS DE DIDIER

Devant la multitude de très bons jeux d'aventure, Hand of Fate réussit l'exploit de sortir du lot tant au niveau de la réalisation que de la jouabilité ou du scénario. Rien à reprocher donc, si ce n'est peut-être, selon moi, des graphismes un peu trop artificiels (c'est vraiment histoire de critiquer). Franchement, la traduction est un plus sérieux qui permet à tous et à toutes de découvrir le monde des jeux d'aventure. En outre, le fait d'obtenir de précieux indices en faisant parler Xantia lorsque vous vous trouvez dans un nouvel endroit permet de ne pas rester trop souvent bloqué.

VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN
70.46.20.48
POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
THE BLUES BROTHERS, LITIL DIVIL
CYBERRACE, SAIL SIMULATOR 2.1

ATARI & AMIGA

Nouveautés	ST	AM
BENEATH a steel sky vf	ND	289
BLACK SECT vf	269	269
BLUES BROTHER juke box	ND	279
BUBBA N' STYX	ND	249
CANTONA STRICKER	199	249
CARLOS	269	269
DARKMERE	ND	289
DRACULA	ND	279
ELFMANIA	ND	249
K 240	ND	279
MR NUTZ	ND	249
NORTH & SOUTH	ND	289
PINBALL spécial édition	ND	289
PREHISTORIK 2	ND	269
RALLY	ND	279
ROBINSON REQUIEM vf	279	279
SECOND SAMURAI	ND	269
T.F.X	ND	279
THE SETTLERS	ND	299
WINTER OLYMPICS	ND	269

contactez-nous pour disponibilité

3D CONSTRUCION kit 2	459	459
3D MASTER GOLF	269	249
A 320 AMERICAN airport	289	289
ALIEN 3	ND	259
ALIEN BREED 2	ND	259
ANOTHER WORLD	249	249
A-TRAIN vf	ND	289
B 17 FLYING FORTRESS	289	289
BART VS WORLD	259	259
BATTLE ISLE 93	ND	259
BODY BLOWS galactic	ND	269
BRUTAL SPORTS football	ND	269
CAMPAIGN 2	ND	329
CANNON FODDER	279	249
CHAOS ENGINE	249	249
CIVILIZATION	289	289
COMBAT AIR PATROL	ND	279
COOL SPOT	ND	279
COOL WORLD	189	249
DENIS	ND	249
DESERT STRIKE	ND	249
DISPOSABLE HEROE	ND	239
DOGFIGHT	289	289
DUNE 2 vf	ND	289
DUNGEON + CHAOS	259	259
ELITE 2	289	289
F1 GRAND PRIX	289	289
F 117 A	ND	289
FLASHBACK	ND	269
FURY OF THE FURIES	ND	249
GENESIA	289	289
GLOBAL GLADIATORS	ND	249
GLOBDULE	ND	249
GOAL	259	249
GOBLINS 3	279	279
GUNSHIP 2000	ND	289
GUY ROUX manager vf	269	269
HIRED GUNS	ND	269
HISTORY LINE vf	ND	349
INDY 4 AVENTURE vf	ND	369
ISHAR 2 vf	269	269
JURASSIC PARK	ND	239
KINGMAKER	279	279
KRUSTY FUN HOUSE	ND	249
LEGEND OF VALOUR	329	329
LEMMINGS 2	249	249
LOTUS TURBO TRILOGY	ND	269
LOST VIKINGS	ND	249
MAGIC BOY	249	249
M1 TANK PLATOON vf	289	ND
MORTAL KOMBAT	ND	249
OM SUPER FOOTBALL	239	239
ONE STEP BEYOND	199	199
OSCAR	ND	259
PERFECT GENERAL vf	ND	289
PREMIER MANAGER 2	ND	249
PREMIERE	ND	220
SENCIBLE SOCCER 93	249	249
SILENT SERVICE 2	289	249
SIM EARTH vf	ND	289
SIMON THE SORCERER vf	ND	349
SLEEPWALKER 1 mo	129	249
SOCCER KID	ND	239
SPACE HULK	ND	269
STARDUST	ND	199
STREET FIGHTER 2 1m	249	249
SUPER CAULDRON	249	249
SYNDICATE vf	ND	249
THE PATRICIAN vf	269	269
THEATRE OF DEATH	ND	279
TRODDLERS	ND	220
TORNADO	ND	329
TURRICAN 3	ND	249
VROOM + great courts 2	259	259
VROOM multiplayer	199	199
WIZ N LIZ	ND	249
ZOOL	249	ND
ZOOL 2	ND	239

CD 32 AMIGA

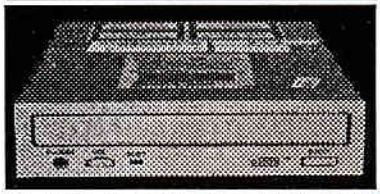
ALIEN BREED spécial édt	149	MICROCOSM	269
CAPTIVE 2	299	OM SUPER FOOTBALL	269
DENIS	249	NIGEL MANSELL	269
D-GENERATION	259	PROJECT X	149
DEFENDER of the crown 2	269	PINBALL FANTASIES	269
DONK spécial édition	249	PIRATES GOLD	279
GENESIS	269	ROBOCOD	269
JURASSIK PARK	269	SENSIBLE SOCCER	249
LITIL DIVIL	269	TFX	299
LABYRINTH OF TIME	229	UTOPIA 2	269
LEGACY OF SORASIL	269	WHALE' S VOYAGE	269
LOTUS TURBO trilogy	269	ZOOL	269

COMPILATIONS

	ST	AM	PC
FANTASTIC WORLDS	289	289	289
realms /pirates /populous /megalomania / wonderland			
MAITRES AVENTURE	289	289	329
maupiti island / voyageurs du temps / opération stealth			
PLANETE AVENTURE 2	289	289	289
monkey isl /loom /populous / explora 3 (st,pc) maupiti (am)			
STRATEGY MASTER	319	319	289
hunter/ populous/ excalibur/ chess/ deuteros (st) battle (am)			
FUN RADIO 3	359	359	289
battle britain/monkey isl/indy 3/battle 42 (st,pc) mig 29 (am)			
KINGS ADVENTURE	299	299	ND
fascination / bargon attack / gobliiins			
STRATEGIES	299	299	ND
dominium / realms / supremacy			
DREAM TEAM	ND	189	189
wwf superstars / terminator 2 / the simpson's			
SPACE LEGENDS	ND	329	349
elite + / wing commander / megatraveler 1			
FOX COLLECTION VOL 2	329	329	349
prehistorik / nicky boom / lemmings seen / risky woods			
FUN RADIO 4	289	ND	329
superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4			
LORDS OF POWER	ND	349	399
silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron			
BATTLE OF TIME	ND	249	299
battle isle / perfect general / megalomania / first samourai			
DREAMLANDS	289	289	329
transartica / ishar / storm master			
FOX COLLECTION VOL 3	329	329	349
gods/ team suzuki/ crazy cars 3/ carl lewis challenge			

SOUND BLASTER

version 2 deluxe	650F
version PRO 2 deluxe	890F
version 16 basic	1350F
version 16 ASP	1690F
CD ROM	
lecteur + cd gratuit	1490F
lect double vitesse + 7th guest	2390F
pack PUISSANCE16 lect double vitesse + Sound blaster 16 basic + 7th guest + Tempra access + rebel assault	3490F



CD ROM int, double vitesse, 300K/s, 320 ms, CD photo, CD audio + le jeu "the 7th guest"

3"1/2 par 100
DD/DF
3F90 piéce
HD/DF
4F90 piéce

extension
512K
ATARI STE
AMIGA 500
299F

CD - ROM

COMANCHE + mission 1 & 2	369	LANDS OF LORE vf	369
CYBER RACE	369	LORD OF THE RING	369
DAY of the TENTACLE vf	369	LOST IN TIME vol 1 & 2 vf	389
DRACULA UNLEASHED	349	MEGARACE	389
DRACULA psygnosis	369	MICROCOSM	369
DUNE vf	349	REBEL ASSAULT vf	369
GABRIEL KNIGHT	369	RETURN TO ZORK	369
GOLDEN 7 compilation	449	RISE OF THE ROBOTS	489
INCA 2 vf	349	STRIKE COMMANDER	369
IRON HELIX	369	TFX vf	389
JURASSIK PARK	329	THE PATRICIAN vf	369
KGB CONSPIRACY vf	369	WING commander 2 deluxe	349
KYRANDIA vf	369	WOLFPACK	329
LABYRINTH OF TIME	369	WORLD OF XEEN	389

PC COMPATIBLES

Nouveautés	
ARENA vf	369
BENEATH A STEEL SKY vf	329
BLACK SECT vf	289
BLUES BROTHERS	269
DARKMERE	329
KYRANDIA 2 vf	349
MASTER OF ORION	369
MORTAL KOMBAT	289
OM SUPER FOOTBALL	269
PACIFIC STRIKE	369
RISE OF THE ROBOTS	429
ROBINSON REQUIEM vf	289
SAM & MAX vf	369
STAR LORD	349
STARTREK judgement rides	369
THEATRE OF DEATH	349
THE SETTLERS	369
ULTIMA VIII	349
VICTORY AT SEA	369
WINTER OLYMPICS	329
WIZARDRY VII vf	369

contactez-nous pour disponibilité

3D CONSTRUCION kit 2	459
A-TRAIN vf	289
ACES OVER EUROPE vf	349
A320 AMERICAN airport	349
ALONE IN THE DARK 2 vf	369
ANCIEN art of war in the skie	329
B 17 flying fortress	329
B.A.T 2 vf	329
BATTLE ISLE 93	259
BETRAYAL at krondor	349
BILLARD AMERICAIN	289
BLANCO inter rugby challeng	289
BODY BLOWS	269
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	289
CAESAR vf	349
CAMPAIGN 2	349
CANTONA STRIKER	289
CHESS MASTER 4000 turbo	289
CIVILIZATION vf	289
COMANCHE + mission 1	369
COMANCHE mission 2	199
COMMAND HQ	329
COMPLETE CHESS	289
CURSE OF ENCHANTIA vf	289
CYBER RACE vf	349
D-DAY vf	349
DARKSUN	369
DAY of the TENTACLE vf	339
DISCOVERY vf	289
DOGFIGHT	289
DRACULA	329
DUNE 2 vf	329
DUNGEON HACK vf	329
ELITE 2	329
EYE of the BEHOLDER 3 vf	329
F 15 STRIKE EAGLE 3	329
F117 STEALTH FIGHTER	289
FALCON 3 vf + scenario	359
FANTASY EMPIRE	349
FIELDS OF GLORY vf	289
FLASHBACK	289
FLIGHT SIMULATOR 5 vf	389
FLIGHT SIMULATOR ATP	435
FORT APACHE	289
FREDDY PHARKAS vf	329
FURY OF THE FURIES	269
GABRIEL KNIGHT	349
GENESIA vf	289
GLOBAL DOMINATION	369
GOAL	289
GOBLIINS 3	289
GRAND PRIX F1	289
GUNSHIP 2000 + scenario	329
GUY ROUX manager vf	299
HARRIER JUMP JET	349
HIRED GUNS	349
HISTORY LINE 1914-18 vf	369
INCA 2 vf	329
IN EXTREMIS vf	329
INDY 4 aventure vf	369
INDY CAR RACING	329
INNOCENT until caught	369
ISHAR 2 vf	289
JETFIGHTER 2 vf	249
JORDAN IN FLIGHT	289
JURASSIK PARK	269
KASPAROV GAMBIT	339
KINGMAKER vf	329
KING QUEST 6 vf	349
LANDS OF LORE vf	329
LAURA BOW 2 vf	349
LEGACY vf	349
LEISURE SUIT LARRY VI	369
LEMMINGS 2	289
LITIL DIVIL	329
LOST IN TIME vf vol 1 ou 2	210
LOST VIKINGS	289
MAGIC CANDLE 2	289
MANTIS	289
MICROPROSE GOLF	289
MIGHT & MAGIC 5 vf	289
NHL HOCKEY	299
NORTH & SOUTH	349
ONE STEP BEYOND	199
OSCAR	269
PATRIOT	329
PINBALL DREAMS	289
PIRATES GOLD	289
POLICE QUEST IV	329
PRINCE OF PERSIA 2	289
PRIVATEER	369
QUEST FOR GLORY III vf	289
QUEST FOR GLORY IV	369
RAILROAD TYCOON deluxe	289
RALLY	299
REACH for the SKIES	329
RETURN of the PHANTOM	289
RETURN TO ZORK	329
REX NEBULAR	329
ROME vf	289
SEAL TEAM	289
SENSIBLE SOCCER	289
SHADOW CASTER	329
SHERLOCK HOLMES	289
SILVERBALL	289
SIMON THE SORCERER vf	369
SIM FARM	329
SPACE HULK	289
SPACE QUEST 5 vf	329
SPEELCRAFT	289
STEEL EMPIRE	289
STREET FIGHTER 2	129
STRIKE COMMANDER	269
STRON GHOLD vf	269
SUBWAR 2050	329
SUPER CAULDRON	249
SYNDICATE vf	289
TASK FORCE 1942	349
TERMINATOR 2029 rampage	289
THE PATRICIAN vf	289
T.F.X vf	349
TORNADO vf	369
TRANSARTICA vf	249
ULTIMA VII vf	329
ULTIMA VII partie 2	349
WAR IN THE GULF	329
WING commander 2 vf +speak	329
WW2 battle south pacific	369
X-WING notice vf	369

Offre valable dans la limite du stock disponible

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
..... TITRES..... PRIX.....
VILLE.....
CODEPOSTAL.....
TELEPHONE..... TOTAL.....

☐ ATARI 520 ☐ 1MO ☐ STF ☐ STE
☐ AMIGA 500 ☐ 500 + extension ☐ 500+/600 ☐ 1200 ☐ CD 32
☐ PC AT 386 / 486 3"1/2 ☐ 2 mo ☐ 4mo ☐ CD-ROM ☐ autres .....
☐ CARTE BLEUE No.....
☐ CHEQUE

Signature Date d'expiration.....

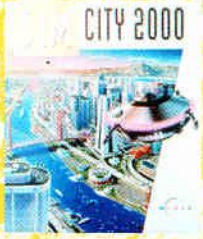
G4 63

CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

☐ NORMAL 20 F
☐ COLISSIMO 29 F logiciels
livraison garantie 48H matériels 50F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port colissimo 75F
TOTAL A PAYER

SIM CITY 2000

Fluctuat nec mergitur*



Sim City était une révolution ! Sim City 2000 est un monument historique ! Une occasion unique de devenir le Bouygues du futur et de bâtir la Cité de vos rêves. Tous à vos truelles !

? KEZAKO

Pendant qu'on fantasme tranquillement sur son petit Mac, savez-vous que des projets carrément loufoques sont passés à deux doigts d'être réalisés à Paris ? Ainsi, Le Corbusier proposait en 1961 le remplacement de la gare d'Orsay par une tour de béton de plus de 100 m de haut. Cela représentait une masse de trente-cinq étages posés sur une dalle de 26 m d'épaisseur. Un projet tellement flippant qu'Orson Welles repris le projet dans son film Le procès de Kafka ! Le site de La Défense attira également son lot d'utopistes. Parmi eux, les frères A. et J. Polack avec le projet d'une tour de 725 m du nom de Babelle ! Une sorte de fusée de Tintin deux fois plus haute que la tour Eiffel et qui devait servir d'antenne de télévision... Allô Dieu... ici la Terre !

Retrouve le monde informatique
en direct sur 3615 GEN4, tape *DIA !

Après la campagne électorale, il faut passer à l'acte et gérer votre ville en tenant vos promesses

RARES SONT CEUX QUI n'ont jamais testé leur talent de maire avec Sim City. Dans ce jeu, il ne s'agissait plus de combattre ou de détruire mais de créer et de gérer un univers entier : une révolution dans l'univers ludique. Le jeu de simulation économique était né. Dans Sim City, il n'y a pas de but clairement défini si ce n'est celui d'éviter la destruction de la ville. Vous laissez donc libre cours à tous vos fantasmes d'urbaniste. La brèche ainsi ouverte, de nombreuses variantes ont ensuite décliné le concept dans les univers les plus variés. On dénombre près d'une dizaine de jeux de simulations biologiques, économiques, animalières ou spatiales. Sans compter les modules d'extension qui complètent et enrichissent la version originelle. Avec Sim City 2000, il n'est pas question d'une simple variante mais bien d'une suite. Néophytes ou Sim Citistes convaincus, découvrez le réalisme captivant du nouveau jeu de simulation municipale. Le plus frappant de prime abord est la vue en trois dimensions : les collines et les vallées sont désormais représentées. Ensuite, on remarque des boutons directionnels qui permettent de changer de point de vue. Enfin, tous les bâtiments ont été relookés. Bravo les graphistes ! Bien entendu, les sims (les citoyens simulés de Sim City) grouillent toujours dans votre ville : ils construisent leur maison sur les terrains qui leur plaisent, circulent en ville et utilisent les transports en commun. Un vrai plaisir !

Si vous avez des exigences précises en matière de topographie, un éditeur de terrains est intégré pour créer vos paysages en relief. Un peu plus de montagne par ici, un fleuve par là et un peu de forêt à droite et à gauche pour faire plus joli : le tour est joué. Si le cœur vous en dit, vous pouvez même recréer des paysages existants. Les éditeurs mégalomaniaques ne se sont d'ailleurs pas gênés pour vous donner des exemples. Puisqu'il s'agit d'un véritable relief, vous avez bien sûr accès au sous-sol. C'est à vous d'organiser notamment la distribution de l'eau et de prévenir les périodes de sécheresse avec des pompes, des châteaux d'eau, des stations d'épuration... Ce ne sont pas les outils qui manquent ! Les moyens de transport se perfectionnent également avec les années. S'il n'y a plus de place en surface pour les trains et les voitures essayez donc le métro ! Si le joueur débutant (ou paresseux) parvient sans aucun problème à bâtir une ville très convenable avec un minimum de commandes, le maniaque sera comblé par le nombre considérable de paramètres utilisables. C'est bien là, l'innovation majeure de Sim City 2000 ! Il n'y a toujours pas vraiment de but. C'est plutôt à vous de déterminer un objectif à atteindre. Tout dépend donc de votre ambition : politiquement, c'est très révélateur... Le joueur à la sensibilité capitaliste choisira de construire une ville très grande et très riche, pendant que l'écologiste préférera une jolie petite ville avec des espaces verts en évitant toute pollution. Pour sa part, le comptable s'intéressera surtout à l'aspect économique du jeu et l'instituteur réalisera certainement le paradis du savoir et de la culture. La palette d'outils disponibles, à faire pâlir Excel, donne tous les renseignements utiles à la construction de la ville de vos rêves les plus fous. À vous de jouer sur les aspects qui vous intéressent le plus. ■

Mac Fly

En relief, c'est tout de même autre chose. Tiens... voilà un avion qui passe ! Ça bouge et ça fait du bruit : on s'y croirait...

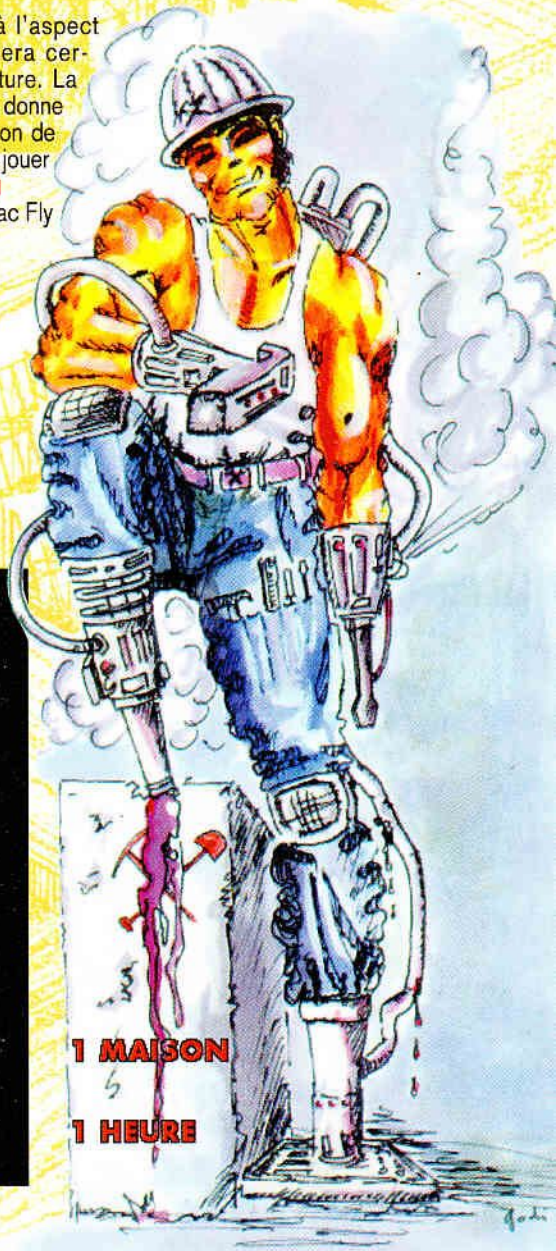
***Fluctuat nec mergitur** : « Il est battu par les flots, mais ne sombre pas. » Devise de la Ville de Paris, qui a pour emblème un vaisseau. C'est depuis peu la devise de McFly qui s'est lancé dans la reconstitution se Paris.*

CHANTIERS INTERDITS AU PUBLIC

Le ballet de grues qui précède l'apparition de chaque nouveau bâtiment est souvent surprenant !

Les sims érigent une tour de bureau à côté d'un petit bed & breakfast. Intéressant non ?

Cet immeuble surgit parfois dans une zone commerçante. On trouve tout à la Samaritaine ?



ÉDUCATION

LA CULTURE AVANT TOUT !

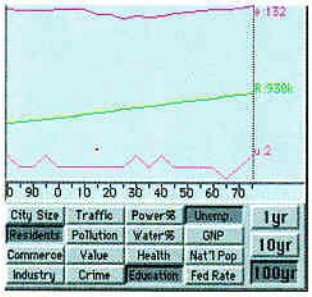
Interview de Mr Jack Sim : conseiller à la Culture et à l'Éducation.

Photo DR

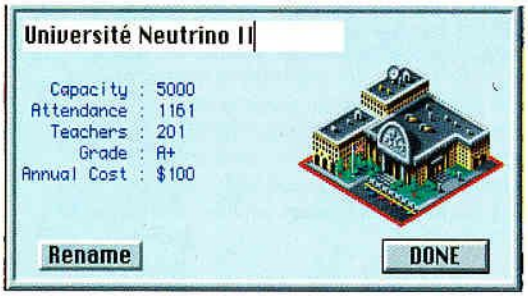
Monsieur Jack Sim, conseiller à la Culture et l'Éducation.

« Je ne suis pas peu fier de pouvoir déclarer que la ville, dont j'ai l'honneur d'avoir la responsabilité des affaires Éducatives et Culturelles, est très certainement la plus riche du pays en la matière. Jugez-en plutôt vous-même : nous avons aménagé des squares, un zoo, plusieurs stades et un port de plaisance sur près de 200 hectares. C'est sans comparaison possible avec la situation qui existait auparavant. De loin, le plus dur fut cette année d'installer dans notre ville la tour Eiffel. Au plan scolaire, quatorze écoles et six universités ont été ouvertes ainsi que de très nombreuses bibliothèques et musées. Il faut souligner que notre campagne d'alphabétisation marche au-delà de toutes nos espérances : le niveau de culture générale atteint aujourd'hui le score historique de 132 points. À ce propos, je tiens à rendre publiquement hommage à Monsieur le maire, un visionnaire qui a — il faut bien le souligner — toujours su donner la priorité à la culture dans notre bonne ville. » ■

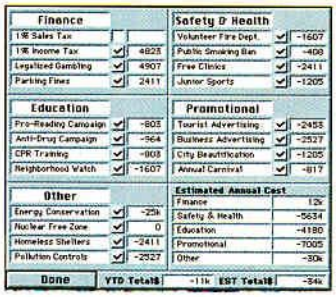
Jack Sim : « Le niveau de culture générale atteint aujourd'hui le score historique de 132 points. »



Des statistiques sont disponibles à tous moments du jeu : ici, le niveau de l'éducation.



C'est à l'université Neutrino II, digne de la Sorbonne et de l'École polytechnique, que sont formés les génies du XXIe siècle !



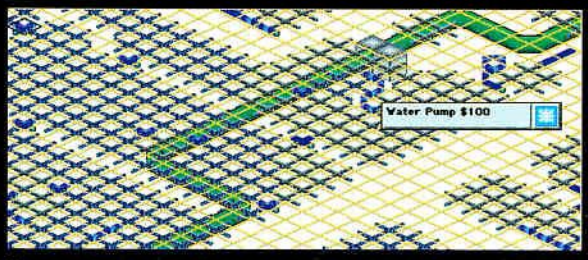
Détails des fonds engagés dans les différentes campagnes municipales en cours.

Un monument prestigieux : excellent pour développer le tourisme dans la ville !

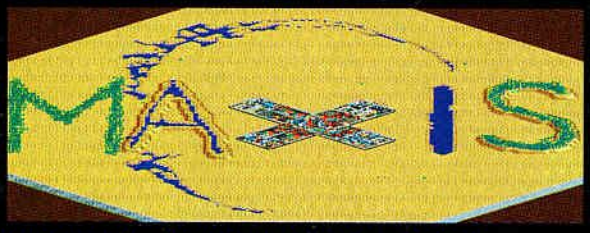
Ces architectes mégalos ne savent même pas bâtir dans les pentes ! Résultat : pour bâtir une métropole, mieux vaut tout raser... Bonjour l'écologie !

LA SÉCURITÉ DES SIMTOYENS

Un grand nombre de bâtiments publics entourent ce lac. Retrouvez la caserne de pompiers, le commissariat, le zoo, le stade et l'université.



L'eau en bleu et le métro en vert : Sim City 2000 vous offre la possibilité de creuser une ligne de métro et de mener à bien votre programme Météor.



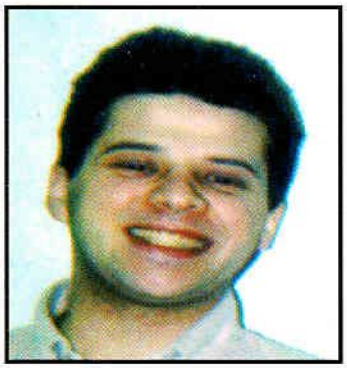
Ce paysage nous rappelle quelque chose... En effet, inscrire son nom avec des montagnes et des lacs est un des plaisirs de Sim City 2000.

Des flics et des pompiers à proximité : tout ce qu'il faut pour veiller sur la sécurité des honnêtes simtoyens. Tiens... un avion survole la prison !

ÉNERGIE

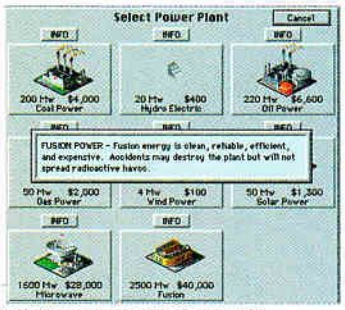
L'ÉNERGIE EN CRISE

Entretien avec le Professeur Simcit, ingénieur en énergies nouvelles.

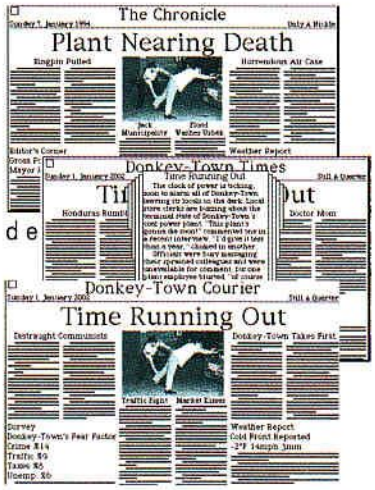


« Je l'avais signalé : la catastrophe de 1986 était complètement prévisible ! »

« Ils ne peuvent pas dire que je ne les ai pas prévenu ! La centrale était beaucoup trop vieille : cela devait arriver un jour. Toute la presse en faisait d'ailleurs écho. Cependant, comme toujours, les technocrates de la municipalité n'ont rien voulu savoir. Finalement, la catastrophe s'est produite en 1986, juste au moment où l'administration organisait le festival du cinquantenaire de la ville. Le maire s'apprêtait à inaugurer le grand stade de 120 000 places. Il y avait une foule immense ce jour là pour l'ouverture. Et, juste à ce moment là... boum ! la centrale à charbon a explosé sans prévenir. Toute la ville fut plongée dans l'obscurité la plus totale et la municipalité n'avait alors plus un sou vaillant en caisse pour en construire une autre ! Les impôts ont nettement augmenté cette année-là. L'administration a même inventé de nouvelles taxes : sur le tourisme, le commerce, le stationnement... Tout était bon pour faire rentrer de l'argent dans les caisses de la mairie. Les sims étaient vraiment très mécontents ! On a d'ailleurs constaté à l'époque qu'un bon nombre d'habitants a quitté la ville. L'existence même de la ville était en cause faute de population... Enfin, c'est de l'histoire ancienne maintenant. Aujourd'hui, grâce à la fusion magnético-spatiale que j'ai mise au point, nous n'avons plus ce genre problème. La fusion permet de produire cinq fois plus d'énergie qu'une centrale nucléaire sans générer de déchet atomique. Il fallait bien ça pour alimenter les nouvelles infrastructures de la ville. Qu'est ce que ça consomme comme énergie ces trucs là ! »



C'est nouveau et on produit de l'énergie avec du jus de patate, du cosmogol... Bref ! avec tout ce qu'on veut !



De l'intérêt de la lecture de la presse quotidienne pour un responsable politique...

Job . Job . Job . Job . Job . Job . Job

T'es une Bête de programmation ? ou t'as un Mega projet ! pour CDI, CD Rom ou 3DO ?

ou

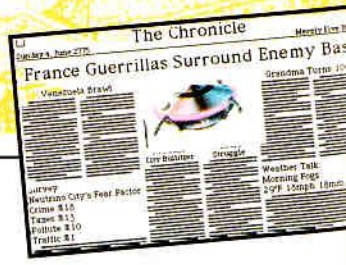
Tu fais des "scenars", des graphismes ou des musiques d'enfer ?

Alors ton rêve va devenir réalité !

Gagnes enfin des royalties en te faisant éditer.

Interactive Pictures

Pour en savoir plus ?
Envois-nous tes coordonnées complètes, ton expérience informatique, tes compétences, et tes projets, à
Interactive Pictures.
39, rue St Antoine 75004 Paris.



ACTUALITÉ

UN MONSTRE À HOLLYWOOD

Interview de Stéphane Simelli, rédacteur en chef de la Chronique de Neurino.

« Quand mon père a créé la Chronique de Neurino en 1950, la ville ne comptait alors que 130 habitants. Autant vous dire tout de suite que la feuille de choux de l'époque comportait peu de pages et qu'il n'y avait pas grand chose à raconter. Cela n'a rien à voir avec la situation que nous connaissons aujourd'hui. La ville compte

« En 1950, nous n'avions pas grand chose à raconter. Aujourd'hui, les extraterrestres sont parmi nous ! »

désormais six titres pour près d'un million d'habitants. À l'époque, l'international n'intéressait personne. Pensez donc : il n'y avait pas encore d'aéroport ni d'autoroute. Heureusement, tout ça a maintenant bien changé. À présent, il ne se passe pas un mois sans que ces dingues d'architectes et d'urbanistes ne nous pondent un de ces immeubles organiques, bioniques ou je ne sais quoi encore. Et puis, il y a bien, de temps à autre, une petite catastrophe nucléaire ou un cyclone qui se produit. Cela fait la une de la Chronique. Enfin, ça bouge quoi ! Tenez : dans l'édition de demain, mon fils signe un papier sensationnel. C'est une véritable bombe, et son premier scoop ! Nous sommes en mesure de prouver qu'un monstre extraterrestre traîne dans les rues d'Hollywood ! C'est sensationnel, je vous le répète ! Avec un article pareil en une, on va exploser toutes les ventes ! On a d'ailleurs tiré ce numéro à un million d'exemplaires. »

Voilà la photo exclusive de l'attaque d'Hollywood par un extraterrestre. Nous sommes en l'an 2001... sauve qui peut !

RÉFLEXION

Maxis

TECHNIQUE

M : Mac LC avec DD et 4 Mo de Ram minimum
Ext : clavier, souris, 1 joueur
Texte : en français à l'écran et dans la doc

GRAPHISME	19
SON	17
ANIMATION	18
DUREE DE VIE	19

Disponible en février. Environs 350 F.

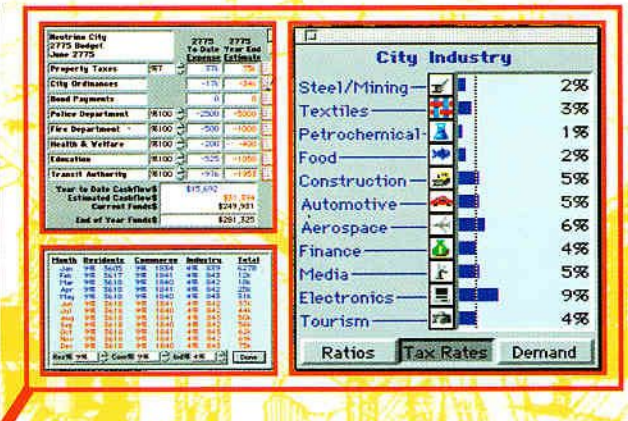
INTÉRÊT

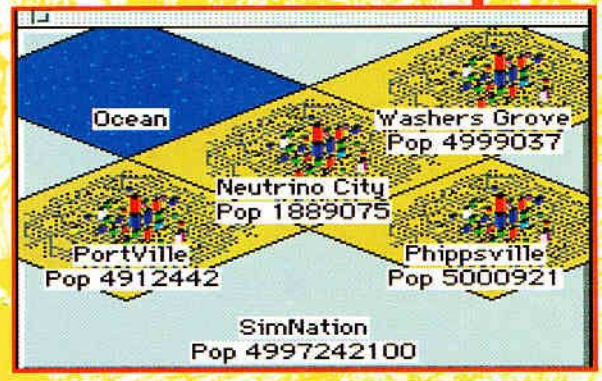
92%

LES ALTERNATIVES

LES OUTILS DU MAÇON

La palette d'outils, riche en menus pop-up et en tableaux extractibles, témoigne d'une parfaite maîtrise de l'environnement Macintosh.





L'AVIS DE MAC FLY

Après m'être lassé de Sim City, que je finissais par trouver un peu limité, j'ai retrouvé dans Sim City 2000 toute l'excitation des premières villes. La quantité de trouvailles, qui apparaissent tout au long des parties, redonne vraiment du piquant au jeu. Il faudra vous accrocher pas mal avant d'arriver à monter une petite merveille du genre de Neutrino City ! Demain, je me lance dans la reconstitution de Paris ! M'est d'avis que ça risque de me prendre autant de nuit qu'une Tour Eiffel en allumette... Maman, je veux dormir !

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition
COMPUTER GAME

FORGOTTEN REALMS™

DUNGEON HACK

VERSION FRANCAISE
Manuel et Jeu

Disponible sur PC VGA 256 couleurs - Disque dur nécessaire
Distribué par PPS
150, boulevard Haussmann 75008 Paris
Tél. : 33 (1) 43 59 47 47

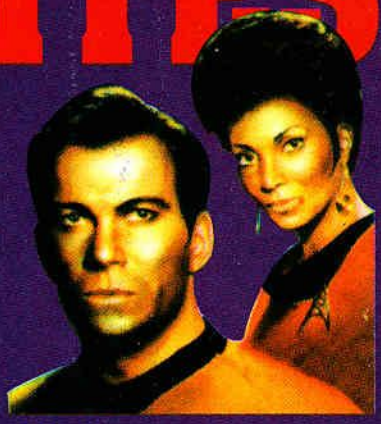
SSI

DREAMFORGE™

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

STAR TREK JUDGEMENT RITES

Rencontre avec un mythe



? KEZAKO

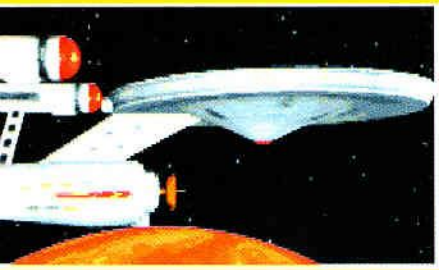
Pour rester dans l'univers des séries, la version grand écran du Fugitif est une magnifique réussite. Le déraillement du début vaut à lui seul le déplacement. Il a nécessité deux mois de préparation, 1,5 million de dollars et une véritable locomotive. En effet, ce n'est pas une maquette plastique qui a été broyée mais bien 120 tonnes d'acier ! Alors, si vous avez manqué la traque d'Harisson Ford filmée par Jones, foncez sans plus attendre dans le cinéma le plus proche.

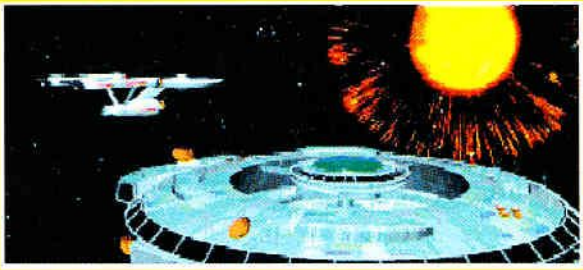
Kirk à la Terre... Après deux ans d'absence, l'USS Enterprise est de retour sur vos PC pour de nouvelles aventures... Tous les trekkies sont attendus en salle d'embarquement... Bon courage à tous... Kirk terminé...

VOUS VOUS RAPPELEZ sans doute de la première adaptation de Star Trek par Interplay : Star Trek The XXVth Anniversary. Sorti en mars 92, il avait enthousiasmé la rédaction par sa fidélité à la série culte et son incroyable réalisation. Didier s'était d'ailleurs à l'époque grimé durant trois mois en Mr Spock ; il avait fallu tous les talents de persuasion de ses proches, et des séances d'électrochocs, pour le convaincre qu'il n'était pas un Vulcain. Après deux ans d'attente insupportable pour tous les mordus de la série — les *trekkies* pour les intimes —, Interplay propose huit nouvelles missions. Elles nous donnent à nouveau la possibilité de découvrir de nouveaux mondes, d'étudier de nouvelles formes de vie et de déjouer d'immondes complots en compagnie de l'équipage de l'USS Enterprise.

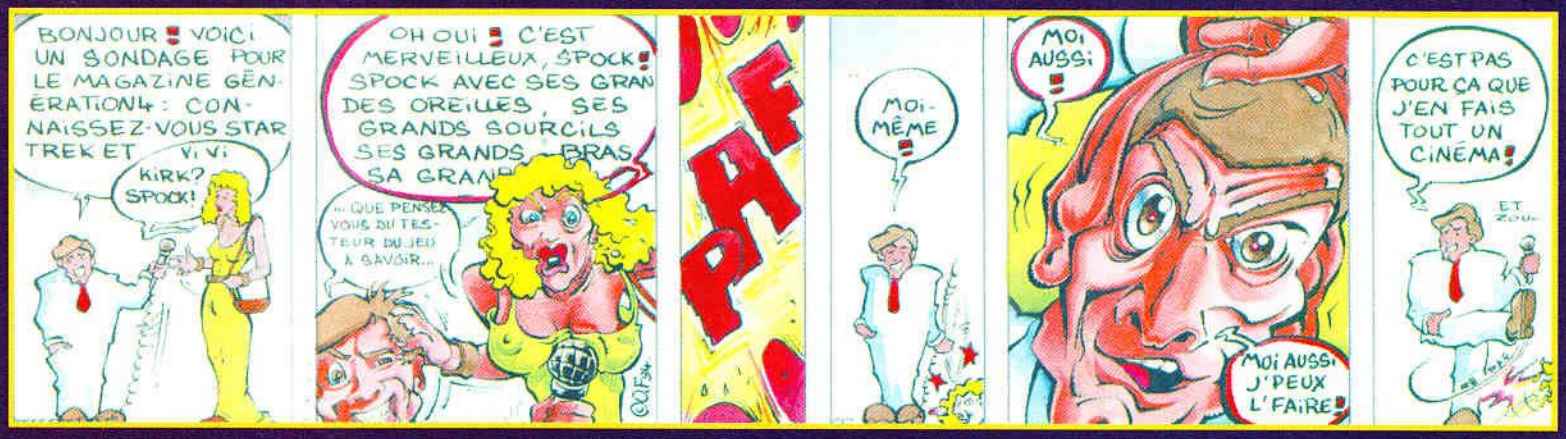
Une nouvelle fois, les versions pixels du Capitaine Kirk, Spock et McCoy n'ont rien à envier à leurs homologues télévisés. Les deux derniers personnages nous comblent toujours avec leurs incessantes joutes oratoires (nous vous offrons un aperçu dans les encadrés). Les dialogues sont toujours aussi importants : il ne faut pas hésiter à questionner Spock et McCoy dans chaque lieu visité pour bénéficier de leurs conseils. L'interface n'a pas été modifiée d'un iota. Modeste mais suffisante, elle offre le choix entre trois ou

MIEUX QUE WING COMMANDER !





haque début et fin de mission s'accompagne de scènes intermédiaires de bonne qualité assez loin de Wing Commander. Vous visiterez l'USS Enterprise sous toutes les couture



quatre phrases de conversation. De nombreuses situations critiques trouvent une solution diplomatique, alors mieux vaut bien réfléchir avant de répondre... Sinon, les bons vieux phasers sont toujours présents et vous pourrez assommer et désintégrer à loisir (sourire sadique) avec l'alerte Capitaine Kirk. Cette véritable interactivité est un des points forts du jeu. D'ailleurs, contrairement à d'autres, Judgement Rites n'est absolument pas linéaire. Il existe un nombre surprenant

Non content de vous séduire, le jeu est aussi fascinant que la série télé

de possibilités pour conclure une mission. Plus étonnant encore : on peut la terminer sans résoudre toutes les énigmes proposées. C'est pourquoi, un pourcentage de réussite nous est proposé par le commandement de la Starfleet : il attribue de 0 à 3 points selon les cas (peut être plus en cas de « perfect »... OK, j'avoue ne pas avoir réussi une seule fois à obtenir 100 %... une petite et microscopique faiblesse passagère). Ces points de recommandation influent sur l'expérience et le moral de l'équipage et déterminent son

Retrouvez les trois mousquetaires de l'Enterprise : Kirk, Spock et McCoy

efficacité dans les combats à bord de l'Enterprise. Autant vous dire tout de suite qu'il est conseillé d'obtenir plus de 90 % de réussite lors des phases d'aventure, sous peine de finir en particules éparses dans l'espace (mais comme le dit si bien Laspalès : « C'est vous qui voyez ! »). Ce système augmente la durée de vie du jeu : le joueur a tendance à recommencer plusieurs fois une même mission pour avoir un meilleur score. Les phases de combat sont toujours à la Wing Commander. Seules quelques commandes sont nécessaires lors des conflits spatiaux : S pour shield, W pour weapon, L pour lock, A pour analyse de la cible, E pour puissance d'urgence, et les touches de 1 à 0 pour ajuster la vitesse de l'Enterprise.

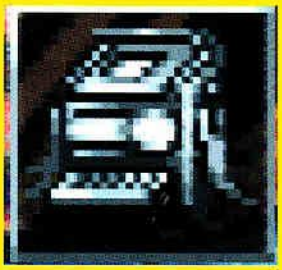
UNE RÉALISATION DE QUALITÉ

Pour diriger votre navire et riposter avec, vous avez le choix entre la souris et le joystick lors de l'installation. Les vaisseaux affrontés sont réellement superbes, que ce soit le Warbird des Romulans, le Battle Cruiser de l'empire Klingon, le vaisseau pirate Elasi, ou le triplan de la guerre 14-18 de Trelane le Fou ! La fenêtre est cependant trop étroite et la vue plein écran inutilisable car elle n'affiche pas la position de l'Enterprise par rapport aux cibles. Que les puristes de l'aventure — autrement dit les cérébraux (mais non Olivier, je ne dis pas ça pour toi ! Pose ce magnum !) — se rassurent : au début du jeu, trois niveaux de combat sont accessibles (le plus facile les supprime quasi-intégralement). Les phases d'aventure dévoilent le travail de graphistes talentueux et inspirés ; ils sont en tous points fidèles aux décors de la série. Plein écran et très variés, ils nous plongent dans l'ambiance propre à chaque mission : métallique, médiévale, désertique, technologique... C'est superbe ! La qualité

Il faut compter 90 mn pour installer le jeu sur un 486 DX33. C'est le moment de relire Guerre et Paix, par exemple !

MIEUX VAUT S'ÉQUIPER !

Il y a deux types de phasers : le vert pour assommer et le rouge pour désintégrer. Il est conseillé d'utiliser le mortel seulement en cas de nécessité, sinon le pourcentage de réussite de fin de mission s'en ressent.



Deux types de tricorders sont disponibles dans l'inventaire : celui de Spock permet d'obtenir des informations scientifiques sur un objet, une surface ou même une personne ; celui de McCoy sert à l'analyse médicale.

Les deux derniers objets : la trousse médicale du Dr McCoy et le communicator de Jim pour contacter Uhura ou Scotty. Ce dernier utilise l'ordinateur de bord, mais il est souvent brouillé.

sonore du jeu ne dépareille pas avec des sons digitalisés de bonne qualité. Les musiques évoluent selon les situations critiques. N'oublions pas le superbe thème d'introduction : fidèle adaptation de la musique originale de la série.
Judgement Rites est composé de huit épisodes révélant un formidable travail d'écriture. Félicitations aux scénaristes Green, Bennie, Stackpole et Danforth qui ont si bien su conserver l'esprit et l'originalité de la série TV : recevoir une balise de détresse d'une planète inhabitée et classée non colonisable, découvrir un monde inconnu, communiquer avec d'étranges espèces intelligentes... Ce jeu ne se contente pas de plaire : il fascine ! Ceux qui ont joué au premier, retrouveront avec plaisir de vieux ennemis rancuniers ainsi que Chekov, Uhura, Sulu, Scotty, avec leur caractère et leur humour. Il y a aussi l'inséparable trio Kirk-Spock-Bones que vous dirigez dans les phases d'aventure. Dans certaines missions un autre personnage peut les accompagner, comme l'agressif Lieutenant Commander Ellis ou le superstitieux scientifique (!) Jons Looks. Il faut savoir utiliser chaque personnage avec ses capacités propres : Spock, pour tout ce qui touche de près ou de loin à l'électronique, sans oublier sa célèbre prise sur les nuques ennemies, ses multiples pouvoirs vulcains, son esprit d'analyse et son

SPOCK VS McCOY

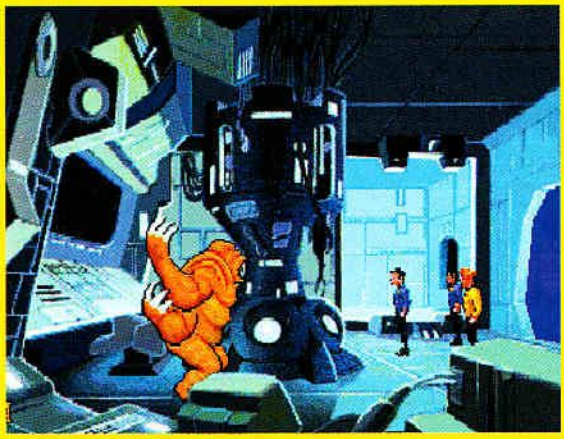
McCoy — Pour une fois, pourquoi ne pouvez-vous pas utiliser l'explication la plus simple en premier ?
Spock — Ce n'est pas toujours nécessaire, docteur. Vous n'êtes pas toujours à proximité.

McCoy — J'ai pensé que nous étions morts durant une seconde.
Spock — Docteur, cela aurait rendu toute conversation assez difficile.
McCoy — Je plaisantais, Spock.
Spock — Vraiment, Docteur ?

McCoy — Cet endroit ressemble au monde de rêves de Spock, n'est-ce pas Jim ? Pas de décorations, pas de vie : rien à part des machines. Même pas un portrait de sa mère sur le mur.
Spock — Un portrait de ma mère ici aurait été surprenant.

POUR VOUS METTRE EN APPÉTIT

FEDERATION

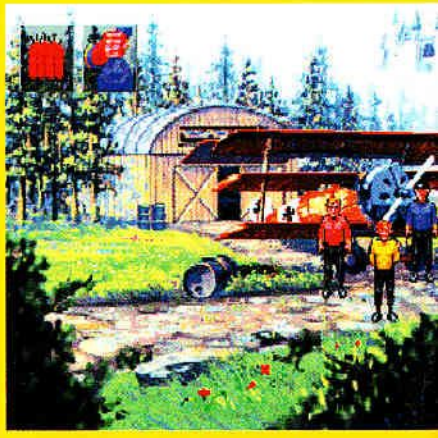


Vous recevez un message désespéré de Luke Rayner de l'USS Alexander qui vous annonce que la Fédération sera détruite dans huit jours. Avant qu'il est pu s'expliquer, il est détruit... Le commandement de la Starfleet vous ordonne alors de vous rendre à la station Espoir où l'Alexander était en mission d'enquête.

SENTINEL

Uhura reçoit un appel d'urgence du vaisseau de mission scientifique Demeter. Le Commander Gellman vous informe que son appareil a été soumis à un scanner très puissant qui provient de Balkos III. Pourtant, cette planète primitive ne peut en aucun cas posséder une telle technologie de pointe...

NO MAN'S LAND



Est-ce bien un triplan de la Première Guerre mondiale terrienne qui prend en chasse l'Enterprise à une vitesse supérieure ? Est-ce encore un nouveau jouet de l'immature Trelane Est-il le responsable de la disparition de trois vaisseaux dans le système Delphi ?

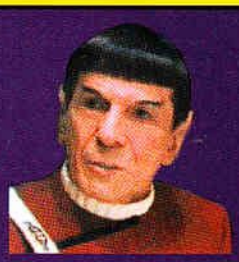
Retrouve le monde informatique
en direct sur 3615 GEN4, tape *DIA !

implacable logique ; McCoy, pour tout ce qui nécessite des soins médicaux mais aussi pour l'analyse organique ; Kirk enfin pour son charisme et sa vivacité. Lorsque la fonction « use » est utilisée avec un personnage, son visage apparaît en haut à gauche de l'écran à côté de l'icône. L'interface est la copie conforme du premier Star Trek : elle était géniale, elle reste géniale. Judgement Rites est entièrement jouable au clavier comme à la souris : G pour get, I pour inventory, L pour look, O pour options, T pour talk, U pour use, W pour walk. À la souris, un classique clic (ou, au choix : *zbing, klounk, zbouf ou crunch*, pour les habitués des pads) sur le bouton droit fait apparaître un personnage dont le visage et les mains permettent d'accéder aux fonctions précitées. Les icônes comme les objets apparaissent en transparence et ne camouflent pas la qualité des graphismes à nos yeux émerveillés. Le plus gros reproche que l'on peut faire n'en est finalement pas un : malgré deux ans entre les deux Star Trek, il y a peu d'innovations notables. Les aficionados du premier ne seront pas dépaysés. Si les graphismes semblent plus travaillés, ils sont strictement identiques à bord de l'Enterprise et lors de la télétransportation par exemple. L'interface de jeu est identique, ainsi que le système de dialogues. Ces éléments étaient d'excellentes qualités, ils le sont toujours aujourd'hui... Alors, pourquoi se plaindre ? Cependant, quelques améliorations auraient été les bienvenues : interface de dialogue plus puissante, phases de combats plus poussées, pixellisation plus fine des sprites lorsqu'ils sont proches de l'écran, animations plus nombreuses, robe de Vulcain offerte avec le jeu, etc.

Un conseil, pendant les combats, ne restez pas en vue intérieure : utilisez plutôt la vue pleine écran !

LES MAXIMES DU Dr McCOY

- *Mince, je suis un docteur pas une cible !*
- *Le seul bon ordinateur est un ordinateur mort.*
- *Pourquoi tout le monde insiste pour me tirer dessus ?*
- *Bon, je pense avoir finalement trouvé quelque chose qui me déplaît plus que d'avoir les molécules dispersées : ce monde.*



Le rêve de tous les trekkies du monde : vivre sur le USS Enterprise !

Toutefois, Judgement Rites est à ne pas manquer : on espère même qu'Interplay adapte à l'avenir d'autres séries télévisées cultes avec le même succès. Twin Peaks ou Le Prisonnier me plairaient bien... Sinon, un Star Trek 3 serait aussi le bienvenu ! ■

Thierry Falcoz

LIGHT AND DARKNESS

Uhura intercepte une balise de détresse ayant pour origine la planète Oniyus III. Mais celle-ci est censée être inhabitée. Kirk, accompagné de Spock, McCoy et Looks va être confronté à l'éternelle lutte entre le bien et le mal. Seulement, cette fois-ci, les apparences peuvent être assez trompeuses...

L'AVIS DE THIERRY

Sans être un « trekkie », j'ai toujours apprécié l'humour et l'imagination de Star Trek. L'objectif des auteurs de Judgement Rites étaient d'être le plus fidèle possible à l'esprit de la série, ils y sont parvenus avec brio. Si vous aimez la version TV, vous adorerez ce jeu et vous aurez bien du mal à abandonner Kirk et ses acolytes. Si par contre vous trouvez la série ringarde et dépassée, Interplay vous offre un superbe jeu d'aventure aux décors inventifs et aux scénarios stimulants. Toutefois, quel que soit votre avis sur la série télévisée, passer à côté de ce soft passionnant serait de l'avis même de Spock : totalement illogique !

AVENTURE

Interplay

TECHNIQUE

M : PC 386 SX 16 MHz, 2 Mo de Ram
D : 11 *HD : 35 Mo*
CS : toutes
Ext : clavier et souris ou joystick
Texte et voix : français (version anglaise testée)

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	16

Disponible en mars. Moins de 400 F.

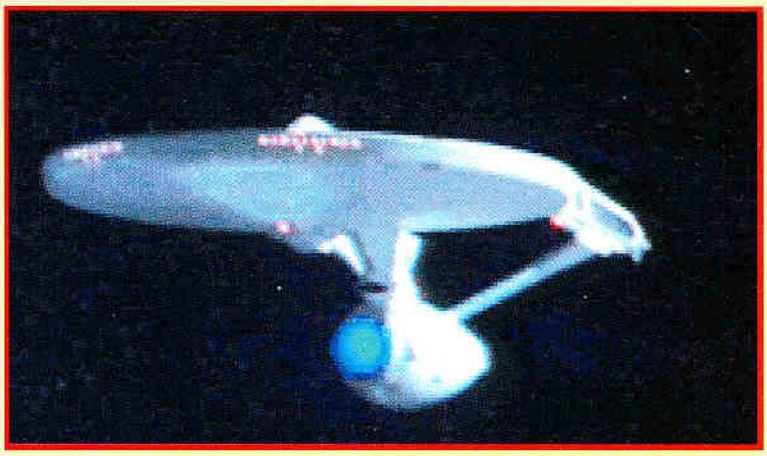
INTÉRÊT

87%

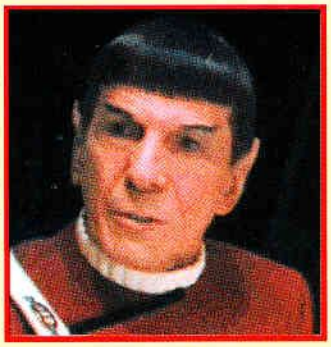
LES ALTERNATIVES

STAR TREK, LA SAGA CONTINUE

Star Trek est un phénomène unique dans l'histoire des séries télévisées. De 7 à 77 ans, tout le monde en a entendu parler.



Qui ne connaît pas Starfleet, Kirk, Spock, McCoy, Scotty et l'équipage de l'Enterprise ? C'est simple, depuis 30 ans, Star Trek tient en haleine des millions de personnes. Et la saga n'est pas terminée, un long métrage, *Star Trek : the Next Generation Movie* (titre provisoire) est en préparation. La sortie est prévue aux États-Unis fin 94. Les rumeurs les plus folles circulent au sujet de l'histoire, comme la rencontre de l'ancien et du nouvel équipage de l'Enterprise, mais son contenu demeure pour l'instant inconnu. Aujourd'hui, la série compte 150 épisodes et une nouvelle série est déjà en chantier pour 95. Trente ans après sa création, Starfleet et l'Enterprise ont encore de beaux jours devant eux !



C'est en 1964 que Geene Roddenberry, le créateur de Star Trek, réalise un premier pilote, *The Cage*. NBC refuse ce projet avant d'accepter un second pilote qui fait cette fois l'unanimité. Deux ans plus tard, les téléspectateurs américains découvrent le premier épisode de la série culte. Culte, Star Trek l'est indéniablement. Tenir 30 ans sans une ride avec un nombre toujours croissant de fans, cela tient du prodige. D'autant que Star Trek, avant d'être adapté pour le grand écran, a failli mourir plus d'une fois. Les producteurs (et parfois les téléspectateurs) de l'époque ne croyaient pas à son succès et avaient décidé d'arrêter de produire la série. C'était sans compter sur l'appui sans limites des *trekkies* ou *trekkers* (les fans). Ainsi, en 67, ils organisent une « chaîne du bonheur », adressant et recevant des courriers qu'ils réexpédient à dix personnes différentes ou collant des stickers « I love Star Trek » sur le pare-brise des voitures des responsables de la NBC. La chaîne a tellement été submergée de courrier qu'elle décide de reprendre la série ! Dans les années 70, les fans ont même imposé à la Nasa le nom de l'Enterprise pour la première navette spatiale (une navette qui n'a d'ailleurs jamais décollé...). Cet engouement n'a jamais faibli : aujourd'hui encore, il existe plus de 700 fans club dans le monde !

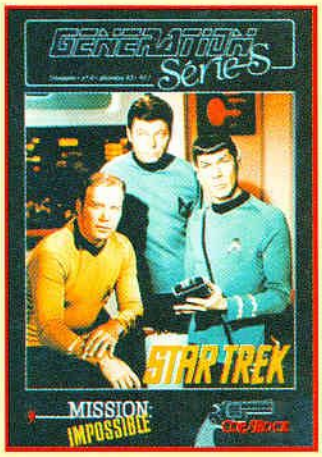
C'est pendant les 79 premiers épisodes que sévit le trio Kirk, Spock et McCoy (le *triumvirat* selon les Américains). À bord de l'Enterprise, ils parcourent la galaxie ; affrontent les Klingons et les Romuliens, leurs pires ennemis ; et découvrent les plus étranges créatures. Ensuite, nos héros disparaissent dans la nouvelle série, *Star Trek : the Next Génération*. Jim Kirk est remplacé par le capitaine Picard, le médecin est maintenant une femme et non plus ce ronchon de McCoy. De plus, Spock n'existe plus ! Malgré tout, la série est toujours un succès. Parallèlement, le cinéma produit six films avec le fameux trio. Le premier a été réalisé en grande partie pour rivaliser avec *La Guerre des Étoiles*. Les autres ont suivis jusqu'à *Star Trek VI : Terre Inconnue* qui laisse supposer une fin sans appel puisque la signature des acteurs apparaît sur la dernière image. Toutefois, la disparition de Star Trek est impensable alors *quoi de plus logique*, comme dirait Monsieur Spock, que ce mystérieux *Star Trek : the Next Generation Movie*. La saga continue ! ■

Anne-Karine Denoble

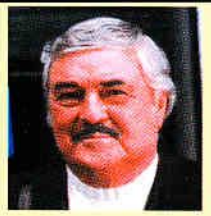
TOUT SUR STAR TREK

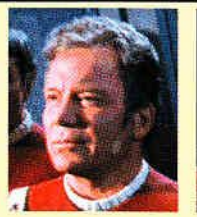
Deux nouvelles vidéo sortent chez CIC vidéo : ***Star Trek VI, Terre Inconnue*** raconte comment les Klingons, ennemis jurés de la Fédération, s'apprêtent à négocier une paix durable à la suite d'une catastrophe qui met en péril leur peuple. Kirk, Spock et l'équipage de l'Enterprise sont chargés d'escorter leur chancelier au centre de conférence... Vont-ils réussir et conclure enfin la paix avec les Klingons ? Ce film est le dernier où l'on voit, Kirk, Spock et McCoy. Ne le ratez pas !

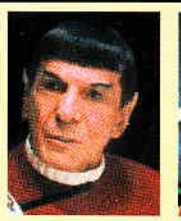
Star Treck Deep Space Nine est le premier épisode de la série lancée en janvier 93 aux États-Unis. Une série qu'on ne verra d'ailleurs pas en France. Après le Capitaine Kirk, après le capitaine Picard (série ***Star Trek : the Next Génération***), c'est au tour du Commandant Sisko d'affronter des peuples ennemis. Cette fois, Starfleet doit protéger une porte galactique, le ***worm hole***, qui ouvre l'accès à des univers inconnus. Un accès évidemment très convoité... L'histoire est un peu touffue mais le film est à voir pour les superbes effets spéciaux (dont certains font penser à ***Terminator 2***). ■



Vous serez incollable sur Star Trek en achetant le numéro 8 de ***Génération Série***. Il consacre un dossier très complet à la série (un second numéro paraîtra en mars). Écrire à ***Génération Série*** : 3, rue des Buirettes, 51100 Reims. Vous pourrez aussi le trouver, ainsi que quelques objets à la librairie Album : 6-8, rue Dante, 75005 Paris. ■







STAR TREK ET LES JEUX VIDÉO

La première apparition de la série nous arriva via Rainbird sur Atari ST et Amiga. Un jeu d'aventure qui marqua à l'époque bon nombre d'entre nous vers la fin des années 80 ! Curieusement, il a fallu attendre le début des années 90 pour voir refleurir un nouvel essai, réalisé par Interplay. Star Trek : the 25th Anniversary sort tout d'abord sur PC (les versions CD-Rom, Amiga 1200 et Mac doivent apparaître d'ici un mois ou deux). Le second volet vient juste de sortir sur PC, sous le nom de Judgement Rites. Une fois de plus, on apprécie l'attention des développeurs sur le respect de l'atmosphère si particulière de la série. Cette fois-ci, le joueur peut directement vivre de façon interactive huit épisodes par jeu ! Interplay possède d'autres projets sur le thème Star Trek, encore nébuleux pour l'instant, mis à part Starfleet Academy. Dans un genre différent, Spectrum Holobyte développe un jeu d'aventure beaucoup plus ambitieux sur CD-Rom et 3DO, basé sur la nouvelle série Star Trek : the Next Generation. Les images sont superbes, les personnages très ressemblants à leurs homologues télévisés, et nous attendons avec impatience d'en voir plus pour vous faire part de nos impressions. Idem pour Starfleet Academy, un jeu qui semble plus orienté action. Le joueur doit ainsi s'essayer à divers postes pour monter en grade et finir comme commandant de vaisseau ! Le prochain CES (Consumer Electronics Show) du mois de juin prochain à Chicago devrait également nous éclairer sur tous ces divers projets, alors patience... ■

À LIRE...

Vous trouverez une collection Star Trek aux éditions Fleuve Noir. Parmi eux *Les larmes de Baladins* de Snodgrass, *La mémoire foudroyée* de Dillar, *Le triangle mortel* de Marshak et Culbreath, *La gloire de Vulcain* de Fontana, *Piège Temporel* de Dvokin, et *Ishmael* de Ambly, qui vient de paraître. Chez Pocket Junior on trouve : *Star Trek : Starfleet Academy, la première aventure de Worf* de Peter David. ■

Star Trek : Starfleet Académie
La première aventure de Worf
Peter David

"Les rumeurs étaient donc vraies, dit le Brikar d'une voix caractéristiquement lente. Il y a un Klingon parmi nous!" Worf allait répliquer sèchement mais Simon lui fit signe.

MCCR boutique

25, rue Jean Leclaire - PARIS 17ème - Porte de Saint Ouen - Tél. : (1) 42 63 10 60+ - Fax : (1) 42 63 14 80

Ouvert du Lundi au samedi de 13 heures à 19 heures

Logiciels JEUX IBM PC et Compatibles - Prix TTC

JEUX PC Divertissement

Billard Americain	285
Eight Ball Deluxe	270
El-Fish	235
Fatman NF	165
Pinball Dreams	235
Tristan	310

JEUX PC Action-Aventure

Allien Breed VF	250
Elite II NF	260
FlashBack	235
Gabriel Knight NF	265
In Extremis	260
Inca VF	280
Inca II VF	315
Jurassic Park	250
Mercenaries	250
Pirate Gold VF	260
Prince of Persia II	240
Privateer NF	280
Privateer Speech Pack NF	130
Robocop 3	215
Space Hulk	270
Star Trek (Judgment Rites) NF	240
Wing Commander Academy	240
Wing Com. deluxe + Sec Mis. 1/2	420
X-Wing	345
X-Wing Imperial Pursuit (20 mis.)	180
X-Wing Scénario B-Wing	195
XenoBots	240

JEUX PC Arcade

Body Blows	215
Dracula	285
Fast Samourai NF	95
Fax collection	305
Joe et Mac	270
Lotus III	205
Nicky Boom 2	230
One Step Beyond	120
Oscar NF	210
Prehistorik 2	220
Rocky Woods	220
Speed Racer	260
Street Fighter II NF	205
Super Cauldron	215
The Dream Team	210
Yal Joel	195
Zool	245

JEUX PC Aventure

Alone in the Dark 2 VF	370
Bal II	335
Blues Brothers Juke Box NF	230
Companions of Xanth NF	290
Curse of enchantia	255
Daughter of serpents	305
Day of the Tentacle	335
Freddy Pharkas	270
Indiana Jones and the Last Crusade VF	190
King Quest VI	305
Kings of Aventure	295
Larry VI NF	265
Lill Devil	265
Lost in Time Tome 1	205
Lost in Time Tome 2	205
Master of Orion NF	280
Planete Aventure	275
Planete Aventure II	335
Quest for Glory IV (Shadows of Darkness) NF	265
Return of the Phantom	295
Return to Zork NF	295
Rex Nebular	260
Sam & Max Hit the Road VA	310
Seven Cities of Gold	230
Shadow of the comet	325
Shadow Caster	290
Simon the Sorcerer VF	335
The Legend of Kyrandia- book one	290
Transarica	210
Veil of Darkness	255
Ween	245

JEUX PC Réflexion

Christmas Lemmings	110
Creepers	280
Even More the Incredible Machine	260
Fury of the Furries VF	230
Gobliins 2 VF	250
Gobliins 3 VF	280
Human Race VF	285
Lemmings + Oh no more lemmings	290
Lemmings II - The Tribe	280
The Lost Viking VF	255
WorldTris VF	230

JEUX PC Rôle

Ambush at Sorinor	265
Betrayal at Krondor	300
Black Sect	255
Darkseed VF	350
Dark Sun IF	325
Dungeon Hack IF	250
Eye of the beholder III	245
Fantasy Empire IF	290
Hired Guns NF	290
Innocent	350
Ishar 2	330
Lands of Lore	290
Might & Magic III	275
Might & Magic V	285
Stronghold IF	275
The Legacy	275
The Legends of Valour	270
Ultima 7 - Serpent of Isles	265
Ultima 7 - Silver Seed	130
Ultima 7 - La porte noire VF	315
Ultima Under (The Stygian Abyss	295
Ultima Under, II Labyrinth of worlds	310
Ysorbus NF	260

JEUX PC Simulation

Aces of the pacific	305
Aces of the pacific WWII 1946	325
Aces over Europe VF	305
Airbus USA	270
Atac	280
ATP & FS4 Sc. "Plane & Adventure"	295
ATP & FS4 Sc. "Warbird"	235
FS4 Sc. "Pegase" Franc. R.P.	215
Comanche & Missions 1	355
Comanche Mission 1, 30 nouv. missions	210
Comanche Mission 2, 40 nouv. missions	195
Combat Classics	295
CyberRace NF	336
Falcon 3.0	205
Falcon Mission	190
Falcon scénario MIG 29 NF	155
Falcon 3.0 + Scénario	305
Flight Simulator Tool Kit NF	305
Flight Simulator 5 (MS-FS 5) VF	395
FS 4/5 Real Weather Pilot NF	275
FS 5 Scenario Paris NF	310
FS 5 Scenario New York NF	315
FS 5 Scenario S. Francisco NF	275
Grand Prix F1	280
Gun Ship 2000 + Island & Ice	260
Harrier Jump Jet Micropose	260
Indy Car Racing NF	350
Rally VF	300
Sail Simulator	420
Sail Simulator manette de jeux	555
Strike Commander NF	285
Strike Commander Speech Pack	115
Strike Commander Spécial CP1 NF	130
Stunt Island	365
Subwars 2050 VF	285
TFX NF	315
Tornado	330

JEUX PC Sports

Brutal Football	199
Best of the best	235
Cartons Soccer	275
Front Page Sports Football Pro 93	270
Goal	280
International Open Golf	195
Links 386 Pro	295
Links 386 Pro : Pinehurst	145
Links 386 Pro : Banff Springs	145
Links 386 Pro : Firestone	130
Links 386 Pro : Hyatt	145
Links 386 Pro : Innisbrook	145
Links 386 Pro : Pebble Beach	185
Links 386 Pro : The Belfry	170
Michael Jordan in flight	265
NFL Football VF	250
Premier Manager II NF	230
Ryder Cup NF	250
Sensible Soccer	200
The Carl Lewis Challenge	275
Winter Olympics	260

JEUX PC Stratégie

A-Train	260
A-Train Construction Set	95
Battle chess 4000	265
Buzz Aldrin's Race into Space	320
Chess Maniac	290
Chess Master 4000 Turbo NF	235
D Day	280
Fields of Glory VF	265
Genesia VF	230
Global Domination NF	335
Grand Slam Bridge II NF	295
Intelligent Strategy Games	320
Kasparov & Gambit NF	295
Lunar Command	260
Omar Sharif Bridge	320
Police Quest IV NF	325
Railroad Tycoon Deluxe NF	305
Sim Earth Windows NF	270
Sim Farm NF	245
Sim Life	310
Star War Chess VF	340
Syndicate VF	275
Syndicate Data Disk VF	135
The Legend of Ragnarok NF	350
The Patrician VF	255

JEUX PC War Game

Campaingn II	305
Dominium	235
Dune II	290
Nord et Sud	335
Patrol	305
Seal Team NF	295
Secret Weapons of the Luftwaffe	355
Secret Weap. of the Luftwaffe DO 335	185
Secret Weap. of the Luftwaffe HE 162	195
Siege	235
Siege : Dogs of War	100
The Perfect General NF	335
The Terminator Rampage/VF	295
V for Victory II	245
V for Victory III	280
V for Victory IV	270
War in the Gulf	245

JEUX PC Compilations

Arcade Hit 5	225
Fantastic Worlds	335
Pack Collection 3	265
LC Walkie	250
Lord of Power	336
NJR4 la Compilation	250
The Greatest	300
Universe	245

JEUX ET IMAGES POUR ADULTES (Interdit au - 18 ans)

Penthouse Hot Number CDX	265
101 Sex Position Vol 1 CDX	320
101 Sex Position Vol 2 CDX	320
Adult CD Sampler CDX	140
Asian Ladies CDX	320
Amourous Asian Girls CDX	300
Busty Babes CDX	260
Busty Babes Vol 2 CDX	260
Comp Double CDX	245
College Girls CDX	320
Crème de la Crème CDX	320
Deep Throat CDX	445
Dirty Talk 1 CDX	415
Doors of Passion CDX	375
Ecstasy Hot Pictures CDX	355
Girls of Vivid 1 CDX	320
Girls of Vivid 2 CDX	320
Hidden Obsessions CDX	415
Kama Sutra CDX	320
Legends of Porno 2 CDX	320
Local Girls CDX	145
Lover's Guide CDX	350
My Private Collection V1 CDX	240
My private Collection V2 CDX	240
Mystic of Orient CDX	320
Physical Therapy CDX	315
Southern Belles CDX	320
Sweet Dreams CDX	250
Week-End at Emies CDX	245
Wild Women CDX	315
Women of Venus CDX	180
Women who love Men CDX	320

JEUX AMIGA CD-32

Castle II	225
Alfred Chicken	180
Arabian Night	140
James Pond II	235
Lemmings	235
Mean Arenas	250
Morph	225
Overkill et Lunar C	210
Pinball Fantasies	220
Sleepwalker	215
Trools	210
Zool	260
Sensible Soccer	185
Labyrinth of Time	190
Pirates Gold	195
D-Generation	185
Nigel Mansell	250
Whale's Voyage	210

CONSOLE AMIGA CD-32

Console CD-32 + 2 jeux (Oscar + Diggers)	2 490

ACCESSOIRES POUR JEUX

Poignée flightstick	315
Poignée Flightstick Pro	535
Poignée Joystick pour G ou D	145
Poignée Joystick Warrior 5	145
Poignée Joystick Quickfire	155
Poignée omnidirectionnelle Intruder 5	255
Poignée Joypad (Paddle)	165
Poignée Joypad (Paddle) Quick Fire	80
Poignée Joystick "Virtual Pilot"	560

MULTIMEDIA

Carte Sound Blaster Pro Deluxe	850
Carte SB Pro + Lecteur CD Sony	2 235
Carte Sound Blaster 16 multi CD	1 500
Carte Sound Blaster 16 ASP Multi CD	1 740
Carte Baby Boomer avec 2 HP	305
Carte Master Boomer Sound avec 2 HP	550
Carte Video Reelmagic MPEG	2 755
Lecteur CD-ROM int. + 7 Guest + Interface	1 500
Lecteur CD-ROM DV Int. + 7 Guest + Interface	2 400
Carte Sound Blaster Pro + Lecteur CD-ROM + CD	3 100
Lecteur CD-ROM externe + Kit	2 625
PC to TV Converter	1 320
Puissance 16	3 495
Tempra Accès Logiciel CD-Photos	280

LOGICIELS EDUCATIFS "MICRO C" IBM PC et Comp.

Maternelle 1	215
Maths CP, CE1, CE2, CM1, CM2, 6, 5, 4, 3, 2, 1, T	215
Décie Lecture	215
Top Lecture	215
Français, CE1, CE2, CM1, CM2, 6/5,4/3,	215
Anglais Primaire, 6/5, 4/3	215
Géographie Primaire	215
Trésor de la comparaison	215
Découverte Sc. dela maison ou de la ferme	215
Pack Primaire, 6, 5, 4, 3	290
Budget famille	290
MC Fichier	480

JEUX PC SUR CD-ROM

386 Compil. CD-ROM	575
Action CD CD-ROM	310
Back/Hood Racers CD-ROM	360
Battle Chess CD-ROM	340
Blue Force (Aventure) CD-ROM	275
Darksun IF CD-ROM	325
Day of Tentacle VA CD-ROM	335
Day of Tentacle VF CD-ROM	335
Daemons Gate CD ROM	305
Dracula Unleashed CD-ROM	340
Dune VF CD-ROM	325
Eye of the Beholder I, II, III CD-ROM	390
Eye of the Beholder III CD-ROM	315
F-15 Strike Eagle III CD-ROM	540
Goblins VF CD-ROM	285
Goblins 2 VF CD ROM	330
Goblins 3 VF CD-ROM	330
Golden 7 CD-ROM	420
Hell Cab BF CD-ROM	670
History Line CD-ROM	350
Inca II VF CD-ROM	305
Indy IV CD-ROM	310
Journeyman Project CD ROM	480
Jurassic Park CD-ROM	280
Jutland CD-ROM	505
King Quest V CD-ROM	465
King Quest VI CD-ROM	355
Links Collector NF CD-ROM	375
Loom CD-ROM	435
Lost in Time 1 et 2 CD-ROM	365
M1 Tank Platoon CD-ROM	305
Mad Dog Mc Cree Western CD-ROM	350
Man Enough NF CD-ROM	395
Midwinter X Gunship Coll. Mic.	380
Monkey Island CD-ROM	325
Motor Stars CD-ROM	420
Ocean Beneath NF CD-ROM	280
Oscar NF CD-ROM	290
Protostar CD-ROM	265
Rebel Assault NF CD-ROM	375
Return to Zork NF CD-ROM	335
Secret Weapons of the luftwa.	310
Shuttle NF CD-ROM	380
Spirit of Excalibur CD-ROM	310
Strike Commander CD-ROM	325
TFX CD-ROM	380
The Dagger of Amon RA CD-ROM	440
The Labyrinth of Time IF CD-ROM	295
The Lord of the Rings NF CD ROM	365
The 7 Guest CD-ROM	520
Ultima Underworld 1/2 CD-ROM	335
Winter Olympics CD-ROM	265
Wolf Pack NF CD-ROM	265
World of Xeen CD-ROM	425
WW2 Pack CD-ROM	420

Culture et Education PC sur CD-ROM

Creepy crawlies CD-ROM	415
Deep Voyage CD-ROM	295
Dinosaurs CD-ROM	580
Guinness CD-ROM	455
Mars Explorer CD-ROM	425
The Animals CD-ROM	395

ART GRAPHIQUES & MULTIMEDIA PC sur CD-ROM

Reel Clips (video clips)	310
Soft Karaoke	330

Règlement par chèque, mandat postal ou C.B. (préciser le n° de la carte, la date de validité et les signataires autorisés) - Port : France 25 F pour toute commande < 1500 F - > 1500 F : Franco de port - CEE 40 F pour le 1er jeu + 15 F par jeu supplémentaire.

❒ Je joins un chèque ❒ Je joins un mandat postal ❒ Je paie par C.B. ❒ Je paie par Euro-Chèque (Ajoutez 40 FF) et je complète les lignes ci-dessous :

Nom/Prénom ..... Adresse ..... CP ..... Ville .....

Carte n° ..... Date d'expiration ..... Signature obligatoire .....

Désignation	Total TTC

Jeux neufs sous scellés à prix imbattables !

Press' Communication (1) 30 15 02 50 - Prix Modifiables sans préavis, dans la limite des stocks disponibles et sous réserve d'erreur typographique.

OMNIUM CONCOUR

A PARTIR DU 1ER FEVRIER 1994

Le 1er Tournoi National CAPCO

METTEZ ENFIN A PROFIT VOTRE EXPERIENCE DE STREET FIGHTER ! NE LAISSEZ PAS PASSER VOTRE CHANCE !

PARTICIPEZ AU DUEL DU SIECLE ! PAS DE TIRAGE AU QUE LES MEILLEURS GAGNENT !

TOUTES

ELIMINATOIRES :
1ER AU 30 AVRIL 1994.
FINALE NATIONALE :
DERNIER WEEK-END DE MAI 1994 A PARIS.

SUR TOUTES LES CONSOLES,

1ER PRIX TOU

200

POINTS DE PARTICIPATION,
SALLES DE JEUX OFFICIELLES DU TOURNOI

94 531	THIAIS	LE BOWLING, CENTRE COMMERCIAL REGIONAL DE BELLE EPINE 740
93 110	ROSNY SOUS BOIS	STRIKE CENTRE COMMERCIAL ROSNY 2
92 000	CLAMART	CENTRE COMMERCIAL DE LA PLAINE 4 RUE DE PICARDIE
87 000	LIMOGE	LIMOUSIN MATIC 81 BOULEVARD GAMBETTA
83 000	TOULON	FUN HOUSE 68 BOULEVARD DE STRASBOURG
83 000	TOULON	CENTRAL PARC 2 RUE PASTEREAU
81 000	ALBI	LE TILT, 6 PLACE FERNAND PELOUTIER
80 000	AMIENS	LA BOITE A JEUX , 19 RUE DES AUGUSTINS
75 018	PARIS	OMNIUM, 76 BOULEVARD DE CLICHY
75 010	PARIS	INTERMEALS, 8 BOULEVARD BONNE NOUVELLE
72 000	LE MANS	ESPACE LOISIR 9 BOULEVARD RENE LEVASSEUR
69 000	LYON	STRIKE CENTRE COMMERCIAL LYON PART-DIEU
64 200	BIARRITZ	ATLANTIC CITY, 22 AVENUE DE LA REINE VICTORIA
60 000	CREIL	VIDEO LOISIRS GARE SNCF
59 140	DUNKERKE	BUSSOZ 16 RUE CURSALE
57 000	METZ	LE MAKAO, RUE DU COTLOSQUET
54 000	NANCY	STRIKE CENTRE COMMERCIAL DE SAINT SEBASTIEN
45 000	ORLEANS	BUSSOZ 20 RUE SAINTE CATHERINE
42 000	SAINT ETIENNE	MEGADRIVERS, 12 RUE GERANTET 42 000 ST ETIENNE
38 000	GRENOBLE	AUTOMATIC AMUSEMENTS 16 BOULEVARD GAMBETTA
35 000	RENNES	TOP GAMES, RUE D'ISLY CENTRE COMMERCIAL DES 3 SOLEILS
34 000	MONTPELLIER	JEUX ACADEMY IV 5 RUE BOUSSAIROLLE
33 000	BORDEAUX	LE PALAIS DES ATTRACTIONS, 33 COURS GEORGE CLEMENCEAU
31 000	TOULOUSE	LE STAR 49 RUE BAYARD
31 000	TOULOUSE	LA CIBLE RUE DES 3 JOURNEES
31 000	TOULOUSE	LE TILT RUE DE REMUSAT
30 000	NIMES	GAME HOUSE 10 RUE TEDENAT
25 000	BESANCON	KUNICK JEUX (RAINBOW) SALLE DE JEUX , 65 GRANDE RUE
21 000	DIJON	TILT, 5 AVENUE FOCH
17 100	SAINTES	LE MOULIN 61 AVENUE GAMBETTA
13 006	MARSEILLE	LE SNAC LE DEPANNEUR 16 RUE SAINT SUFFREEN
03 000	AVERMES	BOWLING DE MOULINS, CHEMIN DES MAISONS NEUVES 2B2

Street Fighter 2 © Capcom, Capcom est une marque déposée par Capcom Co. Ltd. Sega est une marque déposée par Sega Enterprise Ltd., NRJ est une marque déposée par NRJ, Nintendo est une marque déposée par Nintendo Co Ltd., US Gold est une marque déposée par US Gold Ltd, Bandai est une marque déposée par Bandai Co. Ltd, Premier Loisir France est une marque déposée par Premier Loisir France SA, Banzzai, Génération 4 et Supersonic sont des publications de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 FF.

COMMENT PARTICIPER (Tournoi ouvert à tous)

Inscriptions : jusqu'au 31 mars 1994 à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Eliminatoires : du 1er au 30 avril 1994. Finale nationale : dernier week-end de mai.
Pour s'inscrire : renvoyer le bulletin ci-contre dûment complété accompagné de votre règlement de 250 FF. Vous recevrez alors le tee-shirt officiel du tournoi ainsi que votre carte personnalisée de participant, indispensable pour prendre part aux éliminatoires et à la finale nationale.
- Salle de jeux : le meilleur score de chaque jour sur Super Street Fighter II sera retenu pour participer à la finale de la salle réunissant les 29 finalistes locaux. Les scores seront validés par le responsable de la salle uniquement sur présentation de la carte du Tournoi.
La finale locale se déroulera en mode duel, en deux parties gagnantes. Le vainqueur de la salle sera sélectionné pour la finale nationale à Paris.
- Consoles et micro : les candidats devront envoyer une photo d'écran sur papier couleur de leur meilleur score, en cours de jeu et non sur tableau des scores, accompagnée de son nom et de son numéro de participant figurant sur sa carte. Les 32 meilleurs scores de chaque catégorie seront sélectionnés pour la finale nationale à Paris.
Tous candidats ayant réalisés un haut score en trichant seront éliminés.
Les finalistes de provinces recevront un titre de transport allé-retour pour 2 personnes à cette occasion.
La grande finale nationale se déroulera en mode duel uniquement, en 2 parties gagnantes.
Les vainqueurs de chaque catégorie disputeront une série de duels dans toutes les catégories. Des points seront attribués en fonction de la place obtenue (1ère place : 7 points... 7ème place : 1 point). Le joueur ayant marqué le plus de points sera désigné champion de France Street Fighter II toutes catégories.
Le règlement complet du Tournoi est déposé chez Agnus et Pollet, huissiers de justice, à Paris et disponible sur demande à : OMNIUM CONCOURS, 124 avenue du général Leclerc 95230 SOISY SOUS MONTMORENCY

présente

Officiel

M

STREET FIGHTER II

SORT !

CATEGORIES

PC, ST ET AMIGA

EN ARCADE UNIQUEMENT
DANS LES SALLES DE JEUX
OFFICIELLES DU TOURNOI

ES CATEGORIES

000 F

UNE CARTOUCHE DE JEUX
A CHAQUE 500ÈME INSCRITS,
DES LOTS FABULEUX JUSQU'AU
1000ÈME GAGNANT

+ 1 VOYAGE POUR 2 PERSONNES
POUR 2 SEMAINES DANS UN PAYS
SUPER STREET FIGHTER II DE VOTRE CHOIX !

2ÈME PRIX : UNE BORNE D'ARCADE SUPER STREET FIGHTER II
+ 100 000 F

3ÈME PRIX : UN FLIPPER STREET FIGHTER II
+ 50 000 F

4ÈME PRIX : UNE CARTE JAMMA SUPER STREET FIGHTER II
+ 25 000 F

5ÈME PRIX : UN SCOOTER 49 CM³
+ 12 500 F

6ÈME PRIX : UN PC 486 DX2 66
+ 6 000 F

VAINQUEUR DE CHAQUE CATEGORIE :
UNE 3 DO + TOUS LES JEUX 3DO + 20 000 F

Tous les renseignements sur les lots, les inscriptions, le règlement... bref sur le suivi du tournoi, tapez 36 15 Konsol sur votre minitel ou appelez par téléphone le 36 68 53 89* et aussi les techniques ultimes de Street Fighter 2 !

*2,19 francs la minute

Le Mensuel des Consoles Sega

Le Mensuel des Consoles Nintendo

Le Mensuel des Jeux vidéo

BON DE PARTICIPATION A DECOUPER OU A PHOTOCOPIER ET A RENVOYER A (DATE LIMITE D'INSCRIPTION : 31 mars 1994 à minuit), le cachet de la poste faisant foi. : OMNIUM CONCOURS, 124 AVENUE DU GENERAL LECLERC, 95230 SOISY SOUS MONTMORENCY - Tél. : (16 - 1) 39 32 05 00

IOM ..... AGE .....

ROFESSION .....

RENOM ..... JE PARTICIPE DANS LES CATEGORIES SUIVANTES :

DRESSE ..... (Précisez ARCADE, PC, ST, AMIGA ou le nom de ta console).

ODE POSTAL..... .....

ILLE ....

i joint le règlement de mon inscription d'un montant de 250 FF à l'ordre de : OMNIUM CONCOURS

nèque ❑ mandat ccp ❑ autre (préciser) ❑ .....

JE RECEVRAI MON TEE-SHIRT OFFICIEL DU TOURNOI AINSI QUE MA CARTE PERSONNALISÉE DE PARTICIPANT

CRESCENT GALAXY

Crescendo non troppo

Enlevez la poussière et les toiles d'araignées qui couvrent votre console : y a du nouveau sur Jaguar !

Crescent Galaxy remet un peu d'espoir dans au cœur des possesseurs de la Jaguar, aux possibilités ô combien étonnantes mais encore inexploitées. On ne s'attend pas à ce qu'un simple shoot'em up révolutionne les jeux vidéo, mais on peut le considérer comme un prémice à des produits dignes d'intérêt, tant sa réalisation est admirable. Le scénario est toujours aussi mince (comme pour tous les shoot'em up !) mais l'intérêt du jeu ne réside pas dans la toile de fond prédéfinie qui plante le décor. Néanmoins, un test ne peut passer sous silence l'intrigue du jeu. Alors voilà : une entité cosmique, du nom de Odd-It, a tout bonnement annéxé la Crescent Galaxy qui est la vôtre. Un peu surpris par tant d'audace, vous décidez de lui livrer une guerre sans merci pour libérer votre système planétaire. L'animal a son repaire sur la planète Cosmolite et il faut reconquérir les quatre planètes voisines avant de le traquer et de l'éliminer à jamais.

DES MONSTRES PARTOUT

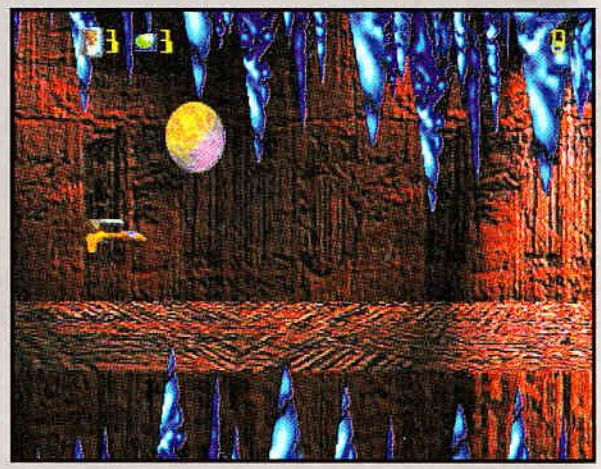
Un premier écran vous permet de choisir la planète qui constituera votre première étape. Cela évite au jeu d'être trop répétitif. Les quatre astres possèdent des caractéristiques qui leur sont propres, tant au niveau des aliens qui l'habitent qu'au niveau des décors où le vaisseau évolue. Osseous est une lune où se côtoient geysers, insectes dragonoïdes, rats volants et scorpions. Grottoneria bénéficie d'un réseau souterrain très complexe où des chauves-souris, des araignées, des stalactites et des dinosaures (Jurassic Park, quand tu nous tiens !) vous attendent de pied ferme. Zephyria est une nébuleuse d'oiseaux-mouches, de dragons et de chérubins particulièrement sauvages. Enfin, Equilibriumite est une ceinture d'astéroïdes où des insectes, des fougères et des masses visqueuses vous servent d'amuse-bouches des plus alléchants.

Une fois la planète sélectionnée, le briefing vous informe sur votre mission et les dangers qu'elle comporte (histoire de vous rassurer !).C'est alors que l'action commence. Quel que soit l'environnement où vous évoluez, les graphismes de fond vont vous en mettre plein les mirettes ! Les dessins sont superbes et forment un arrière-plan somptueux. Ensuite déferlent les hordes de bestioles, toutes plus féroces les unes que les autres, qu'il faut exterminer. Votre arme de départ ne suffit pas : divers bonus vous permettent donc d'augmenter votre puissance de feu (classique !). Votre tir peut être amplifié, comme votre tir spécial. Les tirs spéciaux, dont certains sont très originaux (un aimant !) s'accumulent,

Des chérubins particulièrement sauvages et agressifs

ARCADE	
Atari	
GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	16
Disponible. Environ 350 F.	
INTÉRÊT	
76%	

Encore une arme spéciale. Attention, certaines (comme l'aimant) peuvent se retourner contre vous !



Un petit tour dans les souterrains, avec une impression de relief plutôt bien rendue.

Un petit briefing, histoire de vous rassurer.

afin de les utiliser au moment opportun et de façon répétée. Tous les boutons du joypad servent, mais peu sont utilisés : l'action est tellement soutenue qu'il est bien difficile de s'y retrouver, tout en évitant les nombreux obstacles qui arrivent sur le vaisseau. Pour ma part, je me suis limité à trois boutons, que je trouve amplement suffisant.

UN PRÉCURSEUR ?

On ne peut éviter la comparaison avec le chef d'œuvre de Team 17 qu'est Project X. Crescent Galaxy a un atout de taille : la possibilité d'emmagasiner des armes spéciales. Elles seront utiles devant le boss de fin de niveau. Les lasers, les missiles, les explosions et les tirs incessants doivent venir à bout de ces grosses bêbêtes, sans négliger de se protéger avec un bouclier magnétique que vous aurez pris soin de ramasser. Dès lors, vous accédez aux niveaux suivants où vous admirez des décors encore plus saisissants que les précédents, dans lesquels on retrouve de superbes monstres et astéroïdes en *ray tracing*. Les tableaux se suivent et ne se ressemblent pas (on croirait une pub pour Arkanoid sur Commodore 64), pourvu que l'on s'accroche un peu, car le jeu n'est pas de tout repos. Superbe shoot'em up, Crescent Galaxy est le précurseur de nombreux softs de qualité sur Jaguar. Vivement que les éditeurs produisent des tonnes de jeux car, au train où vont les choses, vous risquez d'avoir terminé Crescent Galaxy depuis belle lurette avant de voir un nouveau titre sur Jaguar.

Grégory Halliday

L'AVIS DE GREG

Crescent Galaxy m'a vraiment bien emballé. D'abord parce que je désespérais de tester un jeu sur Jaguar. Ensuite sa réalisation est d'une remarquable qualité. Les décors sont vraiment superbes et les monstres très variés (ceux en ray tracing auraient demandé un peu plus de finition). De plus, l'action comblera les amateurs de shoot'em up, malgré quelques petits défauts de jeunesse dont un pad encore une fois trop complexe d'utilisation. Les « Jaguaristes » ne seront pas déçus : ce jeu se rapproche terriblement de ce qui existe en salle d'arcade.

JEUX EN FÊTE !!!

129 FF le jeu — Super promos : faites plaisir à votre disque dur! — 5"1/4 uniquement

LORD OF THE RING Electronic Arts — Réf. : PC 47

Un jeu de rôle qui vous fera redécouvrir le chef-d'oeuvre de J.R.R. Tolkien.

LORD OF THE RING 2 Electronic Arts — Réf. : PC 48

La suite des aventures de Frodon ,de Gandalf et des autres membres de la Compagnie de l'Anneau !

BARD'S TALES Electronic Arts — Réf. : PC 74

Jeu de rôle : des dizaines de sorts, des centaines de monstres,...

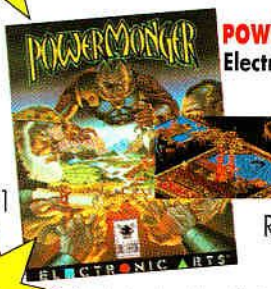
FULL METAL PLANET Infogrames — Réf. : PC 50

Fidèle adaptation du jeu de plateau. Un classique de la stratégie.

1 gratuit pour 3 achetés

RAMPART Electronic Arts — Réf. : PC 61

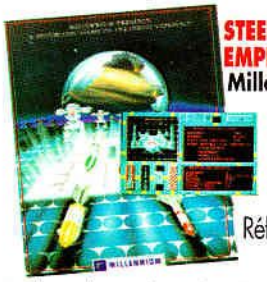
Chevalier, votre pouvoir repose sur la solidité de vos murailles.



POWERMONGER Electronic Arts — Réf. : PC 60

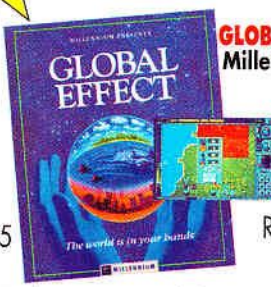
Simulation dans laquelle la destinée d'un monde est entre vos mains.

9 jeux pour seulement 790 FF



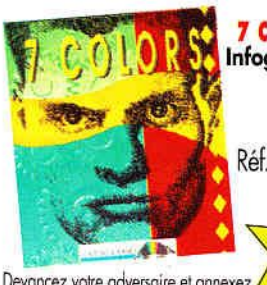
STEEL EMPIRE Millenium — Réf. : PC 75

Jeu de simulation militaire dans lequel vous contrôlez un véritable arsenal.



GLOBAL EFFECT Millenium — Réf. : PC 76

Simulation stratégique de haut niveau. Des heures de lutte pour la conquête du pouvoir absolu.



7 COLORS Infogrames — Réf. : PC 67

Devancez votre adversaire et annexez les briques adjacentes de votre couleur.

RANX Ubi soft — Réf. : PC 72

Retrouvez le héros de BD dans ce superbe jeu d'arcade-aventure.

1 gratuit pour 3 achetés

Bon de commande "Jeux en fête" - Spécial PC 5"1/4

A retourner à DISKIMAGE, 210 rue du Faubourg Saint-Martin 75010 PARIS

Indiquez les références

Je paie.....x129 FF=.....+port.....FF = Total.....FF TTC

☐ .....x 387 FF lot de (3+1) jeux ☐ 790FF lot de 9 jeux

☐ Chèque Bancaire ou ☐ Mandat lettre à l'ordre de DISKIMAGE

Réf. de remplacement en cas de rupture de stock

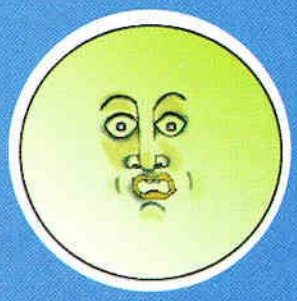
Nom .....Prénom .....

Adresse .....

Code postal.....ville.....

Frais de port : 15 FF pour 1 jeu, 20 FF pour 2 jeux, 30 FF pour 3 jeux et plus.

GEN4 63



COOL SPOT
C'est encore l'été !

Un jeu pour oublier la grisaille de l'hiver, rêver aux vacances et aux belles filles sur les plages et, pour ne pas perdre la main, des tonnes de vilains méchants pas beaux : ça vous réchauffe pas le cœur ?

ARCADE
VIRGIN

TECHNIQUE

M : tous modèles Amiga - 1 Mo requis
D : 3 *HD : -*
CS : -
Ext : joystick ou joypad, 1 joueur
Texte : anglais

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	15

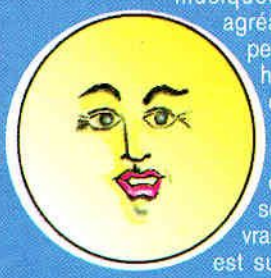
Disponible février 94. Moins de 300 F.

INTÉRÊT

79%

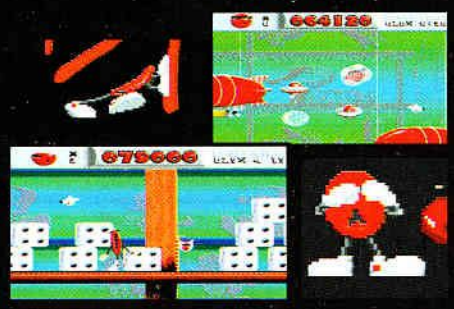
LES ALTERNATIVES

DEPUIS QUELQUES TEMPS la même question me hante toutes les nuits : Cool Spot est-il un Smarties ou un M&M's ? Certains prétendent pourtant qu'il s'agit du logo de Seven Up, une boison pétillante. De toute façon, je ne suis pas plus avancé ! Les graphismes sont plaisants, le personnage est rigolo, les musiques de reggae jazzy country, agréables... Il manque cependant un petit quelque chose pour en faire un hit. Le jeu de plate-forme est sans doute le genre le plus prolifique fourni sur Amiga. Rien de vraiment particulier ne distingue Cool Spot des autres, si ce n'est justement son héros. Les graphistes se sont vraiment éclatés dessus et l'animation est superbe. On a même tendance à faire des bonds sur place (je parle à propos du perso, sinon c'est la camisole), juste pour admirer Cool Spot faire des sauts, claquer des doigts, bâiller, marcher nonchalamment, faire des roulades...



Ces dernières risquent d'ailleurs de rendre vert de jalousie un certain hérisson bleu... Si vous voyez de qui je veux parler. Le reste du jeu est quant à lui beaucoup plus classique. La qualité de l'animation est ainsi limitée à Cool Spot. Les ennemis – très variés dans l'ensemble – n'ont pas bénéficié de la même attention (contrairement à Mick and Mack as the Global Gladiator's du même éditeur).

ATTENTION : CHUTES D'ÉCRAN !



Les niveaux plutôt variés rappellent ceux de Robocod voire même ceux de Sonic. Une fois collectées, certaines pièces laissent apparaître une flèche de direction. C'est bien pratique dans le niveau des jouets, par exemple.

Qu'est ce qui est rouge et qui joue du yoyo sur la plage ?*

Si le scrolling différentiel est assez fluide (c'est encore heureux !), les décors de fonds sont assez simples dans l'ensemble. Un très bon point en revanche, ils sont presque aussi différents que les onze niveaux du jeu : plage infestée de crustacés, mare remplie de grenouilles, port de plaisance, train fou lancé à pleine vitesse...

Le jeu en lui-même consiste à délivrer les alter ego de Cool Spot. Le bad guy habituel les a tous enfermés dans des cages comme de vulgaires canaris. En fait, le principe est exactement le même dans l'ancestral — et par conséquent très vénérable — New Zealand Story. À part le jumeau à retrouver, chaque niveau

PLUS COOL ON MEURT !

Apprenez à bouger à la Cool Spot et cet été les jolies filles en bikini vous surnommeront : « The king of the beach ! »

Retrouve le monde informatique
en direct sur 3615 GEN4, tape *DIA !

est également bourré de petites pièces rouges à collecter (et ne me demandez pas pourquoi elles sont rouges !). Alors, plus on en collecte plus on est cool : un pourcentage en haut de l'écran indique notre progression vers le nirvana — non ! Michel, je ne parle pas du groupe de rock.

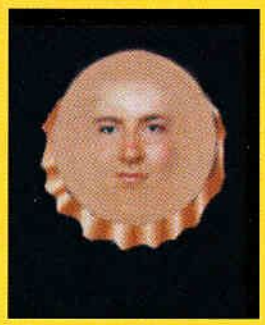
C'est Cool Spot qui attend que tu reviennes du petit coin !*

Le score de 60 % doit nécessairement être atteint pour délivrer la malheureuse pastille. À partir de 85 %, le niveau bonus est accessible. Si le cap des 90 % est franchi et que vous avez terminé le niveau avec un bon temps (eh oui ! c'est chronométré), une vie supplémentaire vous est allouée en récompense de tous vos efforts. Avec trois niveaux de difficulté et des niveaux très vastes, Cool Spot vous assure une durée de vie importante. Ce serait dommage de s'en priver. ■

Thierry Falcoz

Les niveaux bonus permettent de ramasser les pièces en sautant de bulle en bulle. Les lettres du mot Virgin servent de « continue ».

L'AVIS DE THIERRY



Avec un jeu de plate-forme très classique, le sympathique personnage de Cool Spot ne suffit pas à hisser ce jeu dans la cour des grands. La réalisation est très bonne, le jeu varié, la jouabilité agréable et le personnage vraiment très attachant ; malgré tout, je regrette vraiment qu'il n'y ait pas un quelque chose de plus pour en faire un événement.

? KEZAKO

Depuis le célébrissime plombier Mario, les jeux de plate-forme nous proposent des personnages de plus en plus fous à diriger. Amusons-nous à en faire le décompte : poisson, chien, œuf, boule de slime, poussin, voiture, dinosaure, robot, grenouille, écureuil, fourmi, singe, extraterrestre... Et maintenant, voilà une pastille ! Après ça, on s'étonne que les fans de jeu vidéo se réveillent certains matins en ne sachant plus qui ils sont !

ZIGOMIC ordinateurs & jeux

Tél: (1) 47 50 36 78
Ouverture prochaine de notre show-room nous consulter
Fax : (1) 47 09 23 05

PC - CD-ROM - Multimédia
CD-I - AMIGA-CD32 - 3DO
SEGA - NINTENDO

TOUTES LES NOUVEAUTÉS EN TEMPS RÉEL
JEUX, CONSOLES et Accessoires. CATALOGUE GRATUIT

HIT PARADE JEUX PC (VF)

❒ Alone in the dark 2 3"5	370 F
❒ Delta V 3"5	390 F
❒ Genesia 3"5	280 F
❒ Inca 2 3"5/CDRom	370/395 F
❒ Indy car 3"5	330 F
❒ Leisure Suit Larry VI 3"5/CDRom	340/380 F
❒ Lands of Lord CDRom	420 F
❒ Pacific Strike 3"5	430 F
❒ Police Quest IV 3"5/CDRom	330 F/ NC
❒ the Patrician 3"5/CDRom	NC /390 F
❒ Rebel Assault CDRom	350 F
❒ Rise of the Robots CDRom	NC
❒ Subwar 2025 3"5	320 F
❒ Starlord 3"5	430 F
❒ Simcity 2000 3"5	390 F
❒ TFX 3"5/CDRom	390/460 F
❒ Ultima VIII 3"5	390 F
❒ Wolf Pack CDRom	NC

HIT SEGA

❒ After Burner 3 (MCD)	390 F
❒ Dune (MCD)	440 F
❒ Ecco Dauphin (MCD)	440 F
❒ Night Trap (MCD)	440 F
❒ Dragon's Revenge (MD)	345 F
❒ Sonic Pinball (MD)	395 F
❒ Winter Olympics (MD)	440 F

HIT NIN.

❒ Mr Nutz (SNIN)	390 F
❒ Cantona Foot. Challenge	410 F
❒ Cool Spot (SNIN)	430 F
❒ F1 Pole Position (SNIN)	410 F
❒ Lamborghini Am. Chall.	410 F
❒ Ranma 1/2 II (SNIN)	490 F
❒ Speedy Gonzales (G-Boy)	235 F

HIT CD32

❒ Arabian Nights	199 F
❒ Brutal Sports Foot.	289 F
❒ Dangerous Streets	289 F
❒ Deep Core	269 F
❒ F17 Challenge	149 F
❒ Liberation Capt. 2	329 F
❒ Lotus Trilogy	289 F
❒ Nigel Mensel	259 F
❒ Pirate's Gold	249 F
❒ Ryder Cup Golf	249 F
❒ Sensible Soccer	249 F
❒ 2ème PAD	199 F
❒ Carte F.M.Vidéo	1.690 F
❒ Film Top Gun VF	195 F
❒ " " Nuits Fauves VF	195 F
	etc...

NOUVEAU
64 bits - RISC
ATARI
JAGUAR

1.790 F
Disponible : Crescent Galaxy 390 F
Raïden 390 F

ZIGOMIC - 4 Route des Postillons - 92310 SEVRES
* La Console, le Pad et 1 Jeux com

Nom: _____ Prénom: _____
Adresse: _____
C P : _____ Ville: _____
Tél : _____ DATE DE NAISSANCE : _____
Règlement : ❒ Chèque ❒ Contre Remboursement (+38F)
❒ CB n° : ____ ____ ____ ____
EXPIRE A FIN : __/__ SIGNATURE :

Commande par téléphone: 16 (1) 47 50 36 78

Ma Commande	PRIX	
EXPRESS Service		PORT
JEUX		28 F
Console		58 F
Catalogue	GRATUIT	
TOTAL à Payer		F

NOUVEAUTES

❒ Gabriel's Knight CDRom	IMPORT	420
❒ Critical Path CDRom	IMPORT	470
❒ Microcosm CDRom		*370
❒ Microcosm CD32		359
❒ Iron Helix CDRom		350
❒ Mega Race CDRom		390

* JUSQU'AU 11/02/94

POLICE QUEST OPEN SEASON

To serve and protect

Astiquez votre insigne et nettoyez votre Beretta 92FS : un serial killer terrorise la ville de Los Angeles.

? KEZAKO

Dans les années 40, la violence et la peur sont le quotidien des flics de L.A. et seule leur insigne les distingue des truands. Rien ni personne ne les empêche d'aller jusqu'au bout... jusqu'à se perdre eux-mêmes. L'univers de James Ellroy c'est ça : des hommes qui exorcisent leur terreur et leur haine pour purger la ville de sa folie. Le Quatuor de Los Angeles débute dans les années quarante avec Le Dahlia Noir, il se termine dans les années 50 avec White Jazz. Le Grand Nulle Part et L.A. Confidential sont les maillons centraux de cette œuvre incontournable. Les personnages sont d'une telle force qu'ils ne vous quitteront jamais. Des années après avoir lu ces quatre romans : Danny Upshaw, Buzz Meeks, Dudley Smith... continueront à vous hanter. (Chez Rivages/Noir.)

LA VIE DE DÉTECTIVE au département de police de Los Angeles n'est pas une sinécure. Non seulement, le risque de mort violente est beaucoup plus important que dans toute autre profession (à *Génération 4*, ce n'est encore jamais arrivé bien que... si le test de Doom m'avait échappé...), mais le règlement intérieur (dont un abrégé est fourni) est l'exemple parfait du lavage de cerveau (cela explique bien des choses !). Enfin, un inspecteur doit maîtriser ses pulsions comme un bonze tibétain : regarder plus de trois secondes une charmante collègue lui vaut, au minimum, un tête-à-tête avec un pit-bull enragé dans une pièce étanche de deux mètres carrés (eh oui ! nous contenons tous de quatre à six litres de sang !). Vous êtes maintenant au parfum : pour jouer à PQ4, il faut un moral d'acier et une santé de fer. Sierra mise sur le réalisme le moins édulcoré possible. Tout n'est que digitalisations (décors et personnages). Elles rendent même l'ambiance du jeu assez stressante.

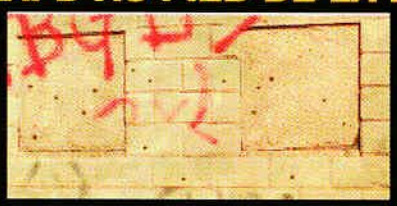
RESPECTER LES PROCÉDURES

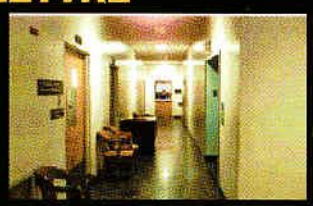
Théoriquement, le jeu accepte les modes VGA et SVGA. Cependant, si ce dernier affiche les icônes, les objets et certaines animations en 640 x 512, le reste (l'essentiel !) est en 320 x 200... Jouer en SVGA comporte donc quelques petits problèmes. En sortant des locaux du LAPD, la carte de L.A. apparaît : les lieux accessibles sont ornés d'un pixel rouge, qui s'affole et clignote lorsque notre (sublime) flèche SVGA le pointe en son centre pour le valider. Seulement voilà, la carte est en VGA et la (superbe) flèche SVGA ne se déplace pas pixel par pixel, mais par bloc de plusieurs pixels... Résultat : seul le point rouge du LAPD manifeste sa joie d'être sélectionné, les autres ne peuvent être que frôlés par la (glorieuse) flèche SVGA. Une incroyable bavure qui écarte le mode SVGA de PQ4 (si vous êtes choqués par cette intolérable injustice, envoyez vos dons à l'Association protectrice des points rouges frustrés).

Voici votre supérieur hiérarchique, le lieutenant Donald Block : faites une génuflexion devant votre moniteur pour bien marquer votre respect de la hiérarchie, sinon le jeu plante... Ça c'est du réalisme !

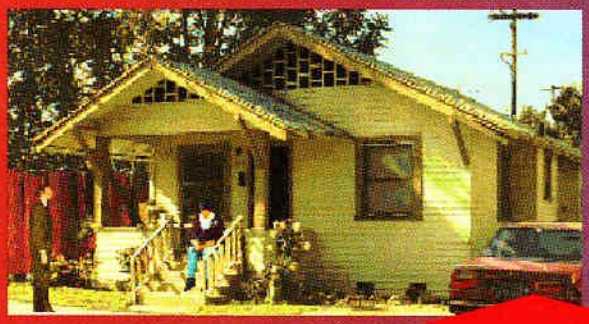
Vous conduisez votre enquête à partir de quatre icônes : observer, prendre/utiliser, marcher et parler. Un système on

LE RÈGLEMENT INTÉRIEUR DU LAPD AU PIED DE LA LETTRE





Sur les lieux du crime, dans une arrière-cour, vous découvrez des impacts de balles. Après les avoir délogées, vous devez les soumettre à un examen balistique, en l'occurrence à la belle Julie Chester. Attention à bien respecter la procédure : elle ne plaisante pas avec le règlement !



ne peut plus simple et classique, mais efficace. De nombreux objets sont disponibles : insigne, Berreta, calepin (ne pas l'oublier à chaque découverte), carte d'identité du LAPD (sans elle, impossible de pénétrer dans l'immeuble du LAPD même si tout le monde vous appelle par votre prénom !), menottes et le *crime kit* qui comprend une barre à mine pour interroger les suspects... ah non ! c'est pas ça ! mais bon, c'est pas très grave. Ces éléments sont là pour vous rappeler que vous êtes au service de la loi. Qui dit loi, dit règlements : ils vous poseront d'ailleurs quelques problèmes. Respecter toutes les procédures est très vite lassant. Ici, le réalisme est presque un défaut qui rend le jeu trop linéaire.

UN MÉTIER STRESSANT

Mais, me direz-vous, comment se fait-il que PQ4 soit aussi réaliste ? Je réponds : Daryl F. Gates. Ce détective du LAPD, aujourd'hui à la retraite, a mené des affaires aussi célèbres que les meurtres de la famille Manson ou de l'étrangleur de Hillside. Avec sa collaboration, Police Quest est la plus fidèle simulation de ce métier difficile. Il restitue parfaitement le stress d'un officier de police en charge d'une affaire criminelle. Peut-être est-ce pour cela que le jeu est dénué d'humour : tenter une action absurde équivaut presque à se faire passer un savon ! De plus, la musique n'est pas là pour alléger cette atmosphère, bien au contraire... Elle est même assez horripilante, comme cette insupportable musique de vahiné dans l'ascenseur du centre.

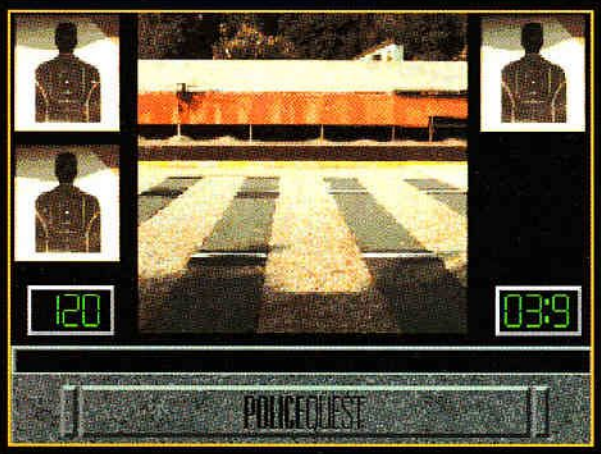
Si pour vous un jeu d'aventure doit coller à la réalité pour être intéressant, vous craquerez sur PQ4 ! Le réalisme est à la limite de la pédagogie. Il peut même être assez malsain comme la découverte du cadavre d'un enfant au début du jeu. Personnellement, j'aurais préféré que ce crime soit davantage suggéré. Mon écran de télévision déverse déjà suffisamment d'images traumatisantes sans que celui de mon ordinateur s'y mette. Bref, tous ces défauts sont autant de brèches d'où le plaisir de jouer s'échappe. ■

Thierry Falcoz

Voici le Los Angeles Police Department, un véritable piège de cristal pour tous les criminels de Californie.

C'EST PAS LA VIE EN ROSE !

Les moments de détente sont rares : entre les visites au coroner Sam Nobles, toujours en très charmante compagnie, les pénibles questionnaires à poser aux familles des victimes et les situations désagréables mais inhérentes au métier, l'ambiance du jeu n'est décidément pas à la fête. À propos de la charmante commerçante, mieux vaut ne pas oublier de payer avant de sortir du magasin : elle n'hésite pas une seconde à vous tirer dessus, même si vous n'emportez qu'une pomme et que vous lui avez montré votre insigne !



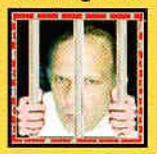
Après avoir ouvert les tiroirs de votre bureau, une note de votre chef vous demande de passer au stand de tir pour une petite séance d'entraînement.

L'AVIS DE THIERRY

Si, quand vous croisez un policier, même un agent de la circulation, vous ne pouvez vous empêcher de lui demander un autographe : Police Quest 4 est fait pour vous. Si vous êtes également choqué par le manque de méthode de l'inspecteur Harry, que vous ne supportez pas les irresponsables facéties de Clouzot, que vous apprenez par cœur tous les règlements intérieurs qui tombent entre vos mains et que, par conviction, vous traversez toujours dans les clous : vous devez absolument acheter Police Quest 4. Sinon, vous trouverez le jeu peu convaincant et vous vous en lasserez assez vite. Précipitez-vous plutôt sur Gabriel Knight du même éditeur.

WANTED

Le Teignard



Cet homme est recherché par la rédaction pour abus de langage

FORTE RÉCOMPENSE

AVENTURE

Sierra

TECHNIQUE

M : PC 486 DX33 avec 8 Mo de Ram conseillée
D : 12 *HD : 24*
CS : Sound Blaster, SB Pro, Adlib, MT-32
Ext : souris et clavier
Texte : anglais, vers. française en février

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	15

Disponible. Moins de 400 F.

INTÉRÊT

75%

LES ALTERNATIVES

MR NUTZ

Allez, soyons fous !

Mr Nutz existe, je l'ai rencontré ! On l'attendait depuis des lustres et on commençait même à douter de son existence. Maintenant, c'est fait ! L'Amiga a enfin une mascotte et quelle mascotte !

? KEZAKO

Il semble primordial pour toute machine, ordinateur ou console, de posséder un personnage fétiche : sa mascotte, son totem. Le premier à instituer cette idée a été Nintendo, avec son célèbre plombier Mario. Dans la continuité, Sega s'est lancé dans la bataille avec le non moins fameux hérisson bleu Sonic. Très particulier au monde des consoles, ce concept s'est peu à peu propagé sur micros. Chez Commodore, on trouve Zool et Oscar (pour la CD32 et l'A1200), Superfrog (pour les A500 et A1200). Contrairement à Mario ou Sonic, il n'y a pas une mascotte mais plusieurs. Mr Nutz pourrait bien prendre le dessus sur tout le monde. Quant à eux, les « PCistes » ne seront pas étonnés de ne pas avoir de personnage fétiche : les jeux de plate-forme ne sont pas le point fort de la machine. Pour la Jaguar ou la 3DO, on attend avec impatience une mascotte digne de ces machines.

RIEN N'EST PLUS FRUSTRANT pour un Amigafan que de discuter avec les « consoleux » qui vous balancent à longueur de journée que les jeux sur consoles sont les plus beaux, les plus jouables, les plus... du monde. Quelle ne fut pas ma fierté de leur montrer que tout ce que faisait une Super Nintendo ou une Mega Drive peut être réalisé sur un Amiga, et haut la main encore ! Sega a Sonic et Nintendo Mario. Sur Amiga, Zool, Superfrog et Oscar se disputaient le rôle de mascotte de la machine. Contre toute attente, c'est un outsider qui coiffe tout le monde sur le fil. Il s'agit de Mr Nutz, le plus rapide et le plus voltigeur des écureuils (aucun rapport avec votre Caisse d'Épargne, même si vous devez y retirer 300 balles pour vous le procurer). Étant donné le type de jeu, on pardonne à Mr Ocean la niaiserie du scénario, qui reste tout de même raisonnable face aux pseudo-intrigues des Mario ou des Sonic.

Nous sommes dans un monde où le genre animal domine. Tout le monde, il est heureux et il est gentil ! Les diverses espèces animales cohabitent dans une harmonie indescriptible. Pourtant, venus du fin fond de l'espace intersidéral (j'ai comme l'impression que les concepteurs font une fixation sur cet espace infini), des poulets (pas les flics !) extraterrestres débarquent pour envahir la Terre. Leur objectif est d'un égoïsme infernal, qui me fait penser à *Total Recall* : ils veulent simplement aspirer l'atmosphère de notre planète bleue (c'est ma couleur préférée !). Pris de panique, personne ne cherche à contrecarrer ce plan machiavélique. Le grand sauveur se fait enfin connaître : c'est un écureuil du nom de Mr Nutz. Avec son agilité incroyable et son sens inné de l'orientation, il part à la recherche des bases de ces poulets de l'espace pour les détruire et libérer les animaux du joug de ces gallinacés.

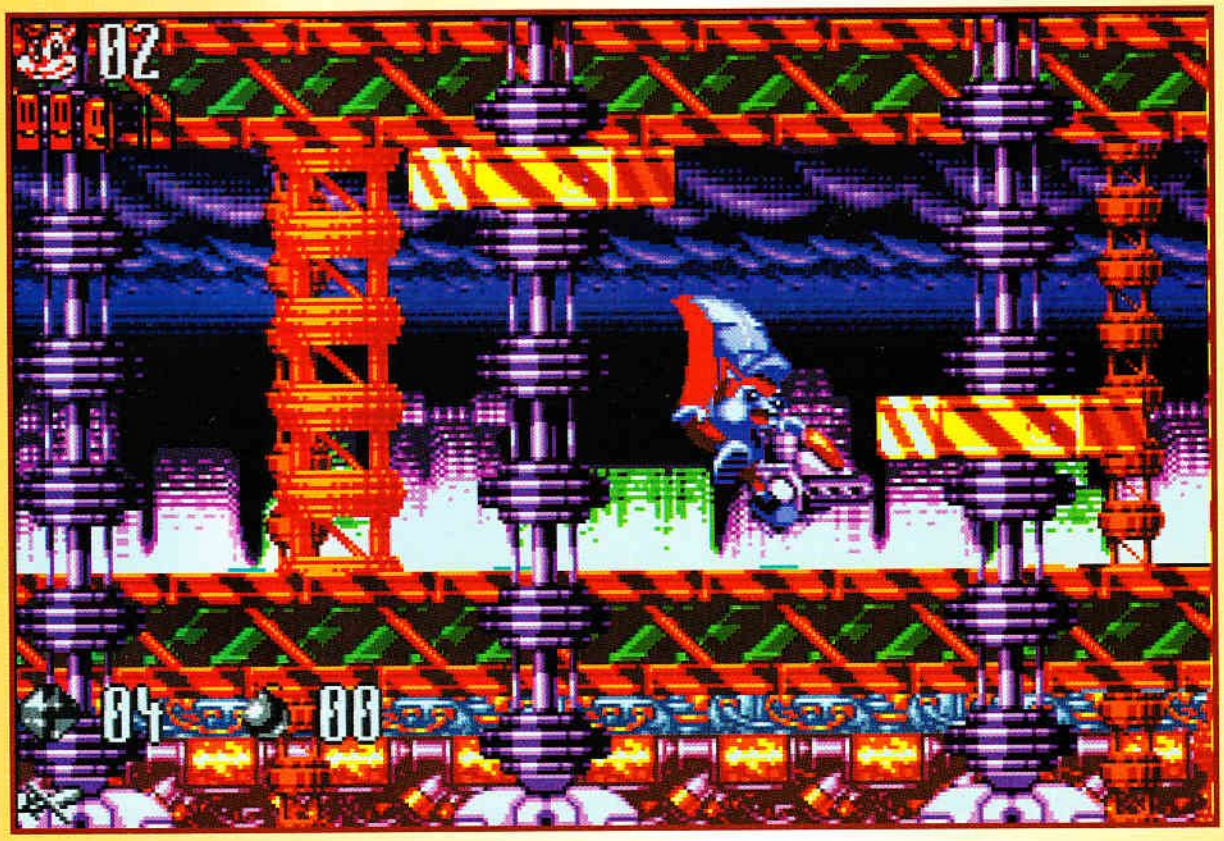
Malgré son agilité naturelle, Mr Nutz perd parfois les pédales et son équilibre.

Voilà un des niveaux accessibles contre une étoile sonnante et trébuchante. Collectez un max de bonus en passant entre les poulets.

UN ÉCUREUIL VOLTIGEUR

Contrairement à la version Super Nintendo, cette mouture sur Amiga n'a pour seul point commun que le personnage principal. À part ça, le jeu a été repensé : il se divise maintenant en deux parties. Une partie aventure vous fait visiter les différentes îles de la planète à la recherche d'indices, de bonus et d'objets plus ou moins importants. Cette séquence fait énormément penser à un Zelda. On y rencontre des personnages aux propos souvent essentiels

Retrouve la rédaction de GEN4
en direct sur 3615 GEN4, tape *DIA !



Un décor cauchemardesque pour tout conservateur : le futur est sous nos pieds ou plutôt sous les pattes de Mr Nutz.

L'écran de jeu de la partie aventure est d'une taille ridicule. Hé, les mecs ! on n'est pas aux pays des nains ici.

Les bombes permettent de vous frayer des passages à travers des blocs de pierres.

pour la suite. Certains vous aident, d'autres vous bloquent, mais toutes les discussions sont importantes. Vous constaterez au fur à mesure que les coffres renferment non seulement des bonus ou des objets utiles mais aussi des messages de votre mentor, le Seagull. Petit point noir : pourquoi les concepteurs ont choisi un écran aussi petit ? Malgré tout, cette partie conserve tout son charme et donne un plus à un jeu déjà parfait. Une petite indication qui sera très utile : les fantômes vous proposent, moyennant une étoile, de rentrer dans des warp zones (tableaux bonus en français). Vous ne le regretterez pas. Certains vous embarquent dans les nuages où sont cachés un maximum d'items. D'autres, vous emmènent dans une autre dimension. Vous y ferez vos débuts d'écureuil voltigeur en collectant un max de bonus. Ce dernier type de tableau ressemble énormement (pour ne pas dire totalement) aux tableaux bonus des Sonic mais en plus rapide, plus fluide et surtout plus coloré. Si vous faites bien attention, vous récoltez des plumes magiques qui vous permettent de voler pour atteindre des zones inaccessibles.

Voyons maintenant la seconde partie : pour résumer, disons

Le monde des souterrains (pas tant que ça d'ailleurs) vous met face à des fantômes peu hospitaliers et des poulets momifiés très coriaces.

qu'il s'agit d'une sorte de Sonic aux graphismes somptueux, avec certaines idées novatrices (on sent aussi l'influence de Sonic). Mr Nutz peut donc voler, courir, sauter, se mettre en boule, débouler à toute berzingue, aller sous l'eau (attention à

Avec un effet de zoom saisissant, ce premier boss n'est qu'une mise en bouche : facile !

Depuis qu'il a joué sur Mr Nutz, notre testeur stocke des noisettes

la noyade !). Il n'est pas armé et le seul moyen d'éliminer les poulets avec leurs acolytes, comme les fantômes et autres libellules, c'est de leur sauter dessus pour les écraser. Certains d'entre vous commencent à penser que Mr Nutz n'est qu'une pâle copie de Sonic. Point du tout ! On

Un peu partout, il y a des coffres qui renferment bien des trésors.

Qui a dit qu'il faisait toujours beau dans les jeux vidéo ? Qui ?

Comment freiner quand on va plus vite que Sonic ? C'est simple, on se sert de ses propres pattes.

MR NUTZ

Pour ne pas recommencer au début du niveau à chaque « mort », des bornes de repérage sont disséminées un peu partout. À vous de les découvrir !

ACTION
Ocean

TECHNIQUE

M : A1200 et A4000
D : 3 HD : -
CS : -
Ext : joystick, 1 joueur
Texte : anglais à l'écran, notice en français

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	18
DURÉE DE VIE	16

Disponible.
Moins de 300 F.

INTÉRÊT
92%

LES ALTERNATIVES

découvre même de très bonnes idées pour de futures productions. Ainsi, chaque point de vie est un personnage. À chaque fois que Mr Nutz est touché : le point de vie le quitte mais pas définitivement. En courant après, vous pouvez le récupérer : génial ! La présence de petites énigmes sous forme d'interrupteurs et de passages secrets augmentent d'autant l'intérêt du jeu. Mr Nutz ne serait pas un véritable jeu de plate-forme s'il n'avait pas ses boss de fin. Ceux-ci bénéficient d'un effet de zoom assez saisissant. Je n'imaginais pas qu'un Amiga puisse réaliser des zooms (comme le mode 7 de la Super Nintendo) avec autant de vitesse et de fluidité. Avant de vous mesurer aux boss, le chemin n'est pas de tout repos : il vous faut parcourir un véritable labyrinthe en 3D mappée de toute beauté. Sérieusement, cette séquence de jeu démontre encore que l'Amiga 1200, après Jurassic Park, est capable de nous faire de la texture mapping sans problème, et avec une fluidité exemplaire. Je m'arrête là dans les descriptions : je ne veux pas tout vous dévoiler !

DES ROTATIONS RENVERSANTES

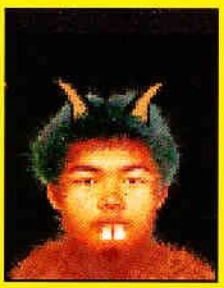
Je crois l'avoir suffisamment souligné : les graphismes sont à pleurer de joie. Le sprite de Mr Nutz est superbe et l'animation parfaite. Idem pour tous les ennemis. Les scrollings parallax et multidirectionnels (au pluriel car il y a au moins quatre à cinq plans de scrolls) sont d'une fluidité et d'une vitesse à faire baver n'importe quelle console et PC. Les séquences de bonus n'ont pas été délaissées pour autant : les rotations sont à tomber par terre et la 3D mappée irréprochable. À propos du son, les programmeurs n'ont pas lésiné sur les moyens : neuf thèmes musicaux, tous d'un genre différent, et trente bruitages soutiennent une réalisation graphique déjà au top. Allez, est-il vraiment nécessaire de poursuivre la liste des qualités de Mr Nutz ? Vous avez maintenant compris que c'est le meilleur jeu de plate-forme sur micro. Mr Ocean, faites-nous un second volet quand vous voulez : on l'attend avec impatience ! ■

Michel Huong

En faisant tournoyer les rameaux, les fleurs délivrent des tas de bonus. Ne les loupez pas !

Comme élan, pour atteindre des hautes plates-formes, ces geisers sont parfaits.

L'AVIS DE MICHEL



C'est la première fois que je joue aussi longtemps à un jeu de plate-forme. Même Superfrog, pourtant parfait, ne m'avait pas autant accroché. Mr Nutz a un je ne sais quoi qui le met au-dessus du lot. Les graphismes magnifiques, l'animation, les scrollings parallax — à décoiffer des chauves — et la jouabilité exemplaire font de Mr Nutz LE MEILLEUR JEU DE PLATE-FORME SUR AMIGA. Et je pèse mes mots ! J'ai rarement vu un tel jeu de plate-forme : indispensable dans la logithèque de tout Amigafan !

L'AVIS DE DIDIER

Si le genre a déjà été largement abordé sur Amiga, Ocean lui redonne aujourd'hui un second souffle avec Mr Nutz, un jeu console qui avait vu ses premiers développements sur Amiga. La rapidité du jeu, les nombreuses surprises et l'excellente jouabilité font de ce personnage le nouveau héros de l'Amiga : il détrône au passage les Zool, Cool Spot et autres mascottes. J'ai retrouvé avec ce satané écureuil les mêmes sensations lorsque je découvris avec ravissement, il y a déjà deux ans, Sonic sur Megadrive.

Heureux possesseurs de PC 386 - 486,

vous ne voulez pas payer plus de 25 Francs pour des compilations de jeux, de copieurs, déplombeurs, utilitaires, musique, PAO, tr. de texte, éducatifs etc ? PAS DE PROBLEME. Nous vous proposons les tout derniers chefs-d'oeuvres du domaine public et shareware made in U.S.A. pour MS.DOS et WINDOWS. La disquette haute-densité la plus chère vaut 25 F et contient 8 méga octets.

Heureux possesseurs d'AMIGA (500 à 4000),

vous ne voulez pas payer plus de 20 Francs pour des compilations de jeux, de copieurs, déplombeurs, utilitaires, musique, PAO, tr. de texte, éducatifs etc ? PAS DE PROBLEME. Notre meilleure disquette D.P. / shareware vaut 20 F.

PC & AMIGA ==> ce n'est pas du téléchargement. Nous vous envoyons des disquettes pleines et qui fonctionnent. Les prix sont PORT COMPRIS.

****

Ou...

Désirez-vous ... des BESTSELLERS à prix DISCOUNT (moins 60% et plus)?
les DERNIERES NOUVEAUTES dès leur disponibilité ?
les meilleurs WARGAMES, STRATEGIES, SIMULATEURS ?
des digitaliseurs de son et d'images ?
des rubans d'imprimantes à MOITIE PRIX ?

Pour un envoi immédiat (règlement par carte Visa / Eurocard) :

Bondissez sur votre **MINITEL** et tapez **36 16 AZERTY code DUC**
ou téléphonez (en français) au **International + 44 291 625 780**

****

Pas de Minitel? ... demandez-nous le catalogue spécifique à votre ordinateur sans oublier de préciser son modèle exact. Ecrivez ou téléphonez EN FRANCAIS, S.V.P. Le catalogue est envoyé **GRATUITEMENT** dans tous les pays d'EUROPE et D.O.M. (SVP, un seul catalogue AMIGA ou PC gratuit par demande et par personne) T.O.M. et hors Europe, S.V.P. joignez 6 timbres à 2.80 F ou 4 CRI par catalogue.

DUCHET COMPUTERS
51, SAINT-GEORGE ROAD
CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél: International + 44 291 625 780

MODE DE PAIEMENT:
Nous acceptons les CHEQUES ORDINAIRES FRANCAIS, les CARTES de CREDIT internation. EUROCHEQUES et MANDATS.

AUSSI: envois PAR AVION vers la SUISSE, les DOM-TOM, le continent AFRICAIN et aux expatriés francophones du Monde entier.

Prix discount basés sur le prix public conseillé - Toute commande est considérée comme ferme.

FRONTIER ELITE II
Business is business !

N'attendez plus la reprise économique, partez à la conquête commerciale de l'univers ! Un excellent moyen de vérifier si vous avez le sens des affaires et de l'aventure.

En 3200 : la galaxie compte de nombreuses civilisations. Elles peuplent des milliers de planètes. Deux confédérations règnent en maître : la Fédération et l'Empire qui se disputent un énorme marché intergalactique. Entre les deux, de petits indépendants essayent de survivre en récupérant quelques miettes. Vous êtes un pauvre terrien las de sa paisible existence. Mais, ô miracle, une convocation du notaire de la planète vous apprend que l'épave du vaisseau de votre grand-père a été retrouvée. Ce dernier était un grand commandant, présumé mort au champ d'honneur. Il a laissé un testament dans lequel il lègue un petit quelque chose à chacun de ses petits-fils : un navire Eagle et un biffeton de cent crédits. Votre grand-père faisait partie de l'Elite (un groupe d'aventuriers très courageux). C'est donc, pour vous, l'occasion unique de vivre une expérience palpitante. Vous enfilez votre combinaison, vous grimpez dans votre vaisseau et vous choisissez entre trois scénarios disponibles par ordre croissant de difficulté. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à vous faire une réputation à travers la galaxie. Pour cela, vous remplissez diverses missions : exploitation de minerais, commerce, activité de mercenaires, convoyeur de marchandises ou de personnes (dans ce cas là, il s'agit d'un taxi), trafic de divers matériaux (environ une trentaine) et beaucoup d'autres encore. Outre les innombrables planètes (on en dénombre à peine 100 000 000 000) et les centaines de mondes à visiter, le jeu se décompose en plusieurs parties dont certaines peuvent être gérées soit par l'ordinateur, soit par vous. Le pilotage du vaisseau vous demande pas mal de doigté, aussi bien pour effectuer des manœuvres standards que pour échapper à un traquenard, ou à la police. Cette dernière applique la loi à la lettre. Osez décoller ou atterrir sans autorisation et vous avez droit à une amende. Même chose si vous utilisez des armes en zone protégée. En parlant d'armes, sachez également qu'au cours du jeu vous pouvez en acheter de nouvelles pour équiper convenablement votre vaisseau. Vous pouvez même carrément changer ce dernier car les dommages sont coutumiers sur ces engins. Dans le cas ou vous vous offrez ainsi un cargo, un équipage est alors utile.

? KEZAKO

Le jeu commence par un héritage. À ce propos, savez-vous que chacun de vos parents peut vous léguer jusqu'à 300 000 francs tous les dix ans sans aucun droit de succession ? Ce n'est pas une raison pour leur demander cette somme pour les étrennes de fin d'année. Mais bon, on ne sait jamais, vous rêvez peut-être de vous offrir la configuration PC de vos rêves !

De la vie sur Mars ?

La tête dans les étoiles !

Retrouve le monde informatique
en direct sur 3615 GEN4, tape *DIA !

Voilà l'un de vos futurs vaisseaux.

Différents services sont disponibles sur le terminal de la station.

La navigation au milieu de ces planètes doit être bien maîtrisée pour économiser votre temps et votre carburant. Renseignez-vous sur votre destination. Le terminal de bord indique toutes les informations importantes à propos d'une planète : son type de gouvernement, d'économie, de commerce et sa population.

HISTOIRE DE THUNES...

Toutes ces données ne sont pas de trop avant d'envisager de vous y établir. Une fois sur place, dégotez-vous un job : vous pouvez travailler pour un particulier, pour la Fédération ou pour l'Empire. Quel que soit votre choix, vous avez alors droit à un entretien d'embauche avec votre futur employeur. Vous obtenez des renseignements sur votre salaire, le type de la mission, le danger de celle-ci, etc. Le commerce est l'une de vos ressources principales pour vous installer dans la galaxie : légalement ou non, vous pouvez acheter, vendre, stocker du matos ou effectuer des opérations boursières et des transactions, le tout à volonté et moyennant finance ! L'interface du jeu est très simple : toutes les actions sont représentées par des icônes.
En dehors du fait qu'il vous faudra des années-lumière avant d'explorer tous les lieux de Frontier. Un des points forts du jeu sur PC vient des textures appliquées aux objets. Ces derniers, toujours en 3D polygonale, sont dotés d'une surface propre à chacun d'eux. Le survol d'une ville ou d'une planète à grande vitesse est très réaliste. Vous pouvez régler le nombre de détails à afficher mais aussi choisir entre plusieurs thèmes musicaux. Imaginez-vous, j'écoute du Strauss alors que je suis en train d'éclater, d'exploser et de ridiculiser un charlot mieux armé que moi : de la rigolade ! Enfin, bonne chance et ne vous perdez pas en route, sinon même un guide Michelin ne vous serait pas très utile ! ■

Loïc Jeannin

Lave Station, sous un mauvais jour.

ELITE FRONTIER VERSION ST

Frontier sur ST est un des meilleurs jeux de ce support. La 3D est rapide et la dimension du jeu permet aux passionnés de s'éclater pendant des dizaines et des dizaines d'heures. N'utilisant que deux disquettes, le jeu ne demande aussi que très peu de changements de disquettes !

L'AVIS DE LOÏC

Bien que correcte, la 3D aurait pu être un peu moins « carrée ». On aurait aussi aimé des mappings en plus grand nombre (sur PC) et surtout des bruitages encore plus convaincants. Toutefois, l'intérêt de Frontier Elite II ne réside pas dans sa réalisation. Le jeu prend en effet toute sa saveur lorsqu'on découvre son immensité. Primo, vous pouvez tout faire pour explorer n'importe quel système ou planète du jeu. Deuxio, ce n'est pas demain la veille que vous le terminerez ! Tertio, je continue toujours à penser que le jeu devrait bénéficier d'une meilleure réalisation technique.

SIMULATION

Gametek

TECHNIQUE

M : PC 386, VGA couleurs
D : 2
HD : 2Mo
CS : Ad Lib, Roland Lap C1, Sounblaster
Ext : souris, clavier
Textes : français

M : ST
D : 2
HD : -
Ext : souris, clavier
Textes : français

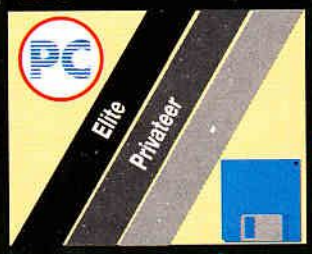
	PC	ST
GRA	17	17
SON	10	12
ANI	18	15
DUR	20	20

Disponible.
300 F environ.

INTÉRÊT

PC : 86%
ST : 90%

LES ALTERNATIVES

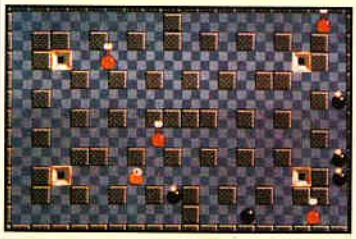


Sélection de Février AMIGA

Tous ces logiciels fonctionnent sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200.

BUNNY BLAST
Un jeu de tir au lapin pour chasseurs chevronnés. Mais que fait la SPA
ROBOULDIX
Un clone de BoulderDash très original, vous devrez utiliser de nombreuses astuces pour finir chaque niveau.
Disquette réf : AM 500

TRIK TRAK
Pour les joueurs de Backgammon, en voilà un très bien réalisé.
PARTICLE MAN
A mi-chemin entre PacMan et BomberMan, vous devrez ramasser toutes les bombes que laissent traîner les bêtes bizarres.

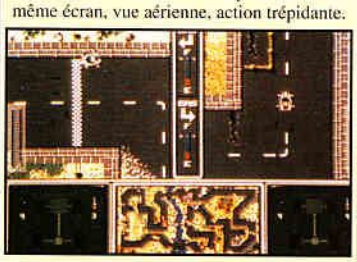


Disquette réf : AM 501

KUNG FU CHARLIE
Un honorable jeu de plates-formes qui vous fera passer pour le Bruce Lee de l'Amiga.
SHANGAI 93
Grande est votre sagesse si venez à bout de ce jeu de MahJong génial.
Disquette réf : AM 502

BILL
Entre le billard et le golf, vous devez pousser la boule de votre adversaire dans le trou. Pas évident avec les bosses et les creux.
OUVERTURES
Amis des échecs,bonjour. Ce logiciels vous initiera aux techniques des ouvertures. Il en connaît un tas. Idéal pour faire des progrès. (Pour A500+ et 600, il faut le Kickstart 1.3)
Disquette réf : AM 503

HIGHT OCTANE
Une course de voitures façon MadMax, avec des bolides armés. Jeu à deux possible sur un même écran, vue aérienne, action trépidante.



Disquette réf : AM 504

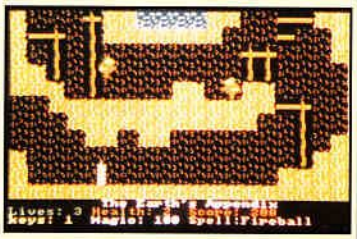
YAMS
Un jeu de Yams, vous savez, ce je de dé où il faut faire des combinaisons. Il est génial.
EQUILOG
Un jeu de MasterMind bien fait.
RUMMY
Pour les joueurs de Rami, voilà un logiciel qui fera de l'Amiga un adversaire redoutable.
SPEED
Va falloir aller vite pour prendre l'ordinateur de vitesse dans ce jeu de carte qui s'inspire de la célèbre Crapette.
Disquette réf : AM 505

FIGHTING WARRIORS
Un jeu de baston dans la lignée des Street Fighter. Sprites énormes, animations, jeu à deux, coups spéciaux... Tout y est.

Disquette réf : AM 506

CAVE FIGHT
Vous vous croyez adroit au joystick. Essayez ce jeu, vous devez à bord de votre navette éviter tous les obstacles et robots ennemis qui jonchent les niveaux.
Disquette réf : AM 507

BLOAD RUNNER
Une nouvelle version du mythique LodeRunner, l'ancêtre des jeu de plates-formes. Il n'a pas pris une ride.
KARATE WORM
Un jeu d'aventure, arcade, plates-formes qui vous mettra dans la peau d'un boudin plastifié karatéka poursuivi par des Smurfs fous. (Il délire, le mec!)



Disquette réf : AM 508

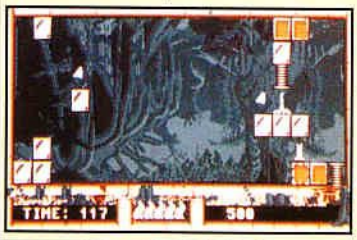
BUZZBAR
Un shoot'em up vu de dessus où on est totalement libre de ses mouvements comme dans Blastar. Une belle référence, non.
Disquette réf : AM 509

WACKY RABBIT
Vous êtes un lapin qui trotte dans les prés. Chaque niveau est un véritable labyrinthe. Trouvez en la sortie en évitant le chasseur et en mangeant les fleurs (Régime pour lapin).
SIMON
Selon le principe mondialement connu, reconstituez de mémoire une séquence musicale et lumineuse.
PORK A PORK
Des loups montent et descendent sur l'écran accrochés à des ballons. Tirez dans les ballons pour les tuer car ils ont la nette intention de dévorer le petit cochon rose et dodu que vous incarnez.

Disquette réf : AM 510

SUPER BLOCK OUT
Un Tétris, on ne s'en lasse pas. Surtout lorsqu'ils sont de la qualité de celui-ci avec des formes inhabituelles.
TRAX
Un jeu de réflexion qui reprend le principe du Tétris, mais les pièces doivent être disposées pour remplir un espace. Délire.
Disquette réf : AM 511

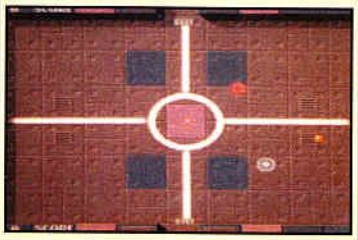
REBOUND
Pong comme vous ne l'avez jamais vu. Super réalisation pour un classique remis au goût du jour. 1 ou 2 joueurs, voix digits, bruits de la foule, génial.
WHITE RABBITS
Aidez le petit lapin à rejoindre la sortie en circulant sur les éléments du décor. 5 niveaux de torture pour les nerfs.



Disquette réf : AM 512

INSECTOIDS
Un shoot'em up à la sauce Space Invaders très rapide et particulièrement bien réalisé.
PSYCHOBLAST
Un curieux sport, vous êtes enfermé au centre d'un ring et vous shooter tous ce qui vous tombe dessus.
Disquette réf : AM 513

BOOMERANG
A deux joueurs, le but de ce jeu est de fritter votre adversaire avec votre boomerang.
MONACO
Participez à la plus prestigieuse course de F1 grâce à ce jeu en vue aérienne.
WOODEN BALL
Un sport futuriste assez proche du foot ou du basket. Graphs chouettes et bonne jouabilité. (Sur A500+ et 600, il faut le Kickstart 1.3)



Disquette réf : AM 514

ARTILLERUS
De 1 à 4 joueurs peuvent s'affronter en réglant l'angle et la puissance de leurs tirs. Un grand choix d'armes rend ce jeu génial.
SPACE RESCUE
Le métier de dépanneur sidéral est éprouvant. Fritter les ennemis, éviter les obstacles...
Disquette réf : AM 515

WILLY WORM (pour adultes)
Vous mangez les pastilles pour grandir, plus vous êtes grand, plus une jeune fille est nue. (Fonctionne seulement sur Amiga 500)
Disquette réf : AM 516

NEURAL ASSAULT
Une des plus cools démos du moment. Les effets tous plus beaux les uns que les autres s'enchaînent entrecoupés de graphs géniaux.

Disquette réf : AM 517

EQUIPOSE II
Une mégadémo classique mais efficace, raytracing, tunnel effect, etc... Tous les poncifs du genre sont présents et réalisés de manière irréprochable. Rien à dire, c'est beau
Disquette réf : AM 518

CHROMAGIC
Un music disk aux airs de mégadémo. Les ziks sont d'enfer, le design est super et en plus cette démo reconnaît le mode graphique AGA du 1200 et en donne un peu plus.
Disquette réf : AM 519

HYPNOSIS
Superbe démo pour Amiga 1200 seulement. Un clip comme la fameuse State of the art. Bien cool quoi, et en AGA.
Disquette réf : AM 520

ERO1200 (pour adultes)
Pour les heureux possesseurs d'Amiga 1200, voici une disquette remplie d'images de jeunes fille aux charmes torrides.

Disquette réf : AM 521

IMAGES X (pour adultes)
Voici une série de trois disquettes d'images pornographiques inédites. Ces disquettes sont évidemment réservées aux adultes.

Disquette réf : AM 522 - AM 523 - AM 524

KICKSTART 1.3
Cet émulateur permet de rendre compatibles avec les Amiga 500+, 600 et 1200 une bonne partie des logiciels réservés à l'Amiga 500. Il permet par exemple d'utiliser les disquettes AM 503 et AM 513 sur un 500+ ou un 600.
Disquette réf : AM 24

PC

3 disquettes = 90 francs
5 disquettes = 135 francs
10 disquettes = 235 francs

F.I. Sélection

FLOATRIS
Le Tétris, c'est pas évident. Mais lorsque vous jouez à huit Tétris en même temps sur le même écran , ça devient une torture.

Disquette réf : PC 500
Fonctionne avec 286, 386, 486 et écran VGA.
Il faut 825 Ko disponibles sur disque dur.

JETPACK MERRY CHRISTMAS
Vous n'avez jamais rêvé d'être le père Noël, voilà qui est fait. Vous devez ramasser tous les cadeaux que vous trouverez en évitant les vilaines bêtes. Un bon jeu de plates-formes.

Disquette réf : PC 501
Fonctionne avec 286, 386, 486et écran VGA.

SANGO FIGHTER
Vous voici réincarné en grand maître antique des arts martiaux. Vous devrez combattre différents adversaires. Des super graphismes.

Disquette réf : PC 502
Fonctionne avec 386, 486 et écran VGA.
Il faut 3,5 Mo disponibles sur disque dur.

AQUANOID
Un casse brique dans la lignée des meilleurs avec plein d'options et beaucoup de tableaux

SOKOBALL
Un jeu qui nous vient du Japon, il n'est pas nécessaire d'en dire plus pour savoir que c'est un casse-tête redoutable.

Disquette réf : PC 503
Fonctionne avec 286, 386, 486 et écran VGA.

GATEWORLD I
Vous voilà une fois de plus dans la peau d'un super héros qui doit sauver le monde. Armé de votre laser, vous commencez votre périple mais vous comprendrez très vite que ce ne sera pas du gâteau.

Disquette réf : PC 504
Fonctionne avec 286, 386, 486 et écran VGA.
Il faut 2,5 Mo disponibles sur disque dur.

HALLOWEEN HARRY I
Vous luttez seul contre une multitude de morts vivants qui ont envahi la ville. Heureusement, vous disposez de nombreuses armes comme un lance flamme, des missiles, des lasers, etc...

Disquette réf : PC 505
Fonctionne sur 386, 486 avec écran VGA.
IL faut 4,8 Mo disponibles sur disque dur.

BILLY THE KID
Suivez ce cow-boy mythique dans trois de ses aventures. Evadez vous de prison, affrontez les danger du désert et retrouvez la sortie de la mine d'or. De beaux graphismes.

Disquette réf : PC 506
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA.
Il faut 1 Mo disponibles sur disque dur.

DAMES
Pour les amateurs de jeux de dames, voici un logiciel qui fera de votre ordinateur un redoutable adversaire.

CHECKERS
Encore un jeu de dames, il ne permet pas de jouer contre l'ordinateur, il faut donc jouer à deux. Il fait partie de cette sélection parce qu'il dispose de graphismes superbes.

Disquette réf : PC 507
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA.
Il faut 1 Mo disponibles sur disque dur.

STAR MINES II
Un petit vaisseau, un grand labyrinthe, de nombreux ennemis, que dire de plus si ce n'est que votre vaisseau est armé de laser, qu'il bénéficie d'une maniabilité rare. Tout ça fait de ce jeu un superbe divertissement.

TUROID
Un excellent casse briques qui se distingue par ses graphismes et par sa difficulté.

Disquette réf : PC 508
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA

KARATÉ
Vous commencez avec une ceinture blanche, vous devrez arriver jusqu'à la noire en affrontant des adversaire aussi motivé que vous et qui ne vous feront pas de cadeaux.

Disquette réf : PC 509
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA
Il faut 1,8 Mo disponibles sur disque dur.

DR RUDY
Ce jeu de réflexion reprend le principe de Coloris (assembler les pièces de même couleur) mais il faut soigner une infection en posant les comprimés au bon endroit.

RAD
Un jeu de réflexion et d'arcade original et très bien réalisé. Vous guidez un petit robot qui est chargé d'éliminer des containers radioactifs en les poussant jusqu'aux pôles de décontamination. Un superbe jeu.

Disquette réf : PC 510
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA.

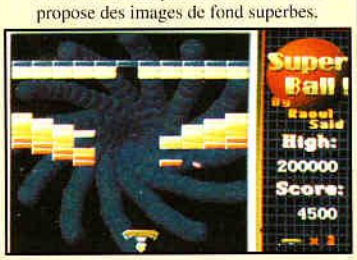
BOLO III
Si vous aimez les casse-tête, voilà le jeu qu'il vous faut. Vous devez déjouer les énigmes de 15 pièces remplies de pièges et d'obstacles.

BLUELINE
Dans le style de Pipemania, vous devez assembler des tuyaux dans un temps limité.

Disquette réf : PC 511
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA.

HELIOUS
Vous devez guider un ballon dans un labyrinthe. Attention, il rebondit partout et il se dégonfle à chaque fois qu'il heurte un coin de mur. Armez vous de patience.

SUPERBALL
Un casse brique, encore et encore, mais celui ci est sans doute parmi les meilleurs et propose des images de fond superbes.



Disquette réf : PC 512
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA.

DOOM I
Ne le ratez pas, voici le jeu de l'année, et c'est pas du pipeau. Vous devez débusquer des mutants de sept complexes bourrés de pièges. Le tout en 3D et avec des animations effrayantes et presque réelles.

3 disquettes réf : PC 513 - PC 514 - PC 515
Fonctionne sur 386, 486 avec écran VGA.
IL faut 5 Mo disponibles sur disque dur.
Il est conseillé d'avoir 6 Mo de RAM.

ALMANACH
Divers programmes très pratiques pour noter ses rendez-vous ou les adresses de ses amis. En plus si on vous dit que la présentation est soignée et que tout est en français.

Disquette réf : PC 516
Fonctionne sur tout PC avec écran VGA.
IL faut 1,6 Mo disponibles sur disque dur.

X-GIF-1 (pour adultes)
Cette disquette contient quatre images pornographiques au format GIF haute résolution et le programme pour les voir.

Disquette réf : PC 517
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA

DL-ANIM (pour adultes)
Cette disquette contient pas moins de 6 animations pornographiques et le programme qui permet de les visualiser.

Disquette réf : PC 518
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA.
Il faut 1,2 Mo disponibles sur disque dur.

X-GIF-2 (pour adultes)
Encore une disquette qui contient 6 photos pornographiques inédites. Ces photos nous dévoilent les talents cachés des stars du cinéma X américain.

Disquette réf : PC 519
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA.
Il faut 1,2 Mo disponibles sur disque dur.

Bon de commande à renvoyer à : FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY
ou commandez par téléphone au 83 90 28 00

NOM _____ PRENOM _____

N° _____ RUE _____

Code postal _____ VILLE _____

Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY.

○ Chèque ○ Carte de crédit Nom : _____

○ Mandat Numéro de carte : _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _

Date d'expiration : _ _ - _ _

DISQUETTES COMMANDÉES : _____

Je commande ○ 3 disquettes pour 90 francs. ○ 5 disquettes pour 135 francs. ○ 10 disquettes pour 235 francs. ○ plus de 10 disquettes à 22 Frs chacune. (commande minimum de 3 disquettes)	Frs
Frais de port	15 Frs
Total	Frs

THE SETTLERS
Rencontre au sommet !

Exclusif ! Deux des plus importants chefs d'État de la planète jouent à The Settlers. Notre envoyé spécial a recueilli leurs premières impressions à chaud.

? KEZAKO

Je suis persuadé que beaucoup d'entre vous connaissent peu Blue Byte. Pourtant, cet éditeur allemand a pas mal de hits à son catalogue. Ainsi, leur plus grand succès reste Battle Isle, premier wargame à avoir intéressé les novices. Battle Isle Data puis Battle Isle 93 confirmèrent cet état de grâce. Dans le même genre, History Line a passionné un bon nombre d'entre vous sur PC et Amiga. Pour continuer dans la bonne direction, Blue Byte prépare actuellement Battle Isle 2, prévu pour mars sur PC et A1200. À part cela, il faut également signaler Great Courts 1 et 2, un des jeux de tennis les plus connus, et Twin World, un jeu de plate-forme très sympathique. Maintenant que vous savez qui ils sont, vous ne serez donc pas surpris de la qualité de The Settlers.

S'IL Y A BIEN UNE PHRASE que j'ai écrite un nombre considérable de fois c'est bien celle-ci : « Toute personne normalement constituée aime se prendre pour le maître du monde. » On est tous plus ou moins des mégalomanes (surtout moi !). Étant donné que tout le monde n'a pas la chance d'être un jour un « grand » de ce monde, les jeux vidéo nous procurent ce plaisir par procuration. Cela dit, même ceux qui nous dirigent ne sont pas à l'abri de ces jeux. Surtout quand ils peuvent être un dérivatif ludique et pédagogique à leur activité quotidienne. Ainsi, par un soir d'hiver, dans une villa surpeuplée de gardes du corps, deux hommes se livrent une bataille d'une violence inouïe. En comparaison, Verdun était une explication civilisée.

Gen 4 – Messieurs, pour G.E.N. 4, pouvez-vous vous présenter et nous expliquer ce que vous faites ?

Bill Clanton – Bonsoir, je suis Bill Clanton, président des États-Unis d'Amérique.

Boris Eltsane – Je suis Boris Eltsane, président de Russie. Nous jouons à The Settlers.

Gen 4 – De quoi s'agit-il ?

BC – Ce jeu vous permet de participer seul, seul contre l'ordinateur ou à deux joueurs, à la gestion d'une population pour dominer le monde.

BE – J'ajouterai que le nombre d'options permet vraiment toutes les combinaisons possibles. Pour une fois dans ce type de jeu, on joue en compétition (dans Genesia aussi, mais pas en simultané).

Gen 4 – Que faut-il faire pour cela ?

BC – C'est assez simple. D'abord, il faut choisir la région où vous installerez une colonie. Il faut tenir compte des capacités souterraines (minerai, or, roche) et de surface (végétation, pêche, sol). De cela dépend la prospérité de votre peuple et sa puissance.

BE – Ensuite, vous faites construire par la population (qui augmente au fur à mesure) votre résidence – un château ou un palais – et vous décidez d'un plan d'urbanisme pour le développement de votre royaume.

Gen 4 – Gérer une population est-il facile ?

BC – J'avoue que je préfère The Settlers aux États-Unis. Mes compatriotes ne m'obéissent pas aussi bien !

BE – Mon pauvre ami ! C'est pas toi qui affronte un nationalisme exacerbé et une anarchie incontrôlable. Sans parler d'une inflation qui ne galope plus mais qui file comme une fusée.

Gen 4 – Messieurs, SVP, revenons au jeu, je vous prie...

BC – Excusez-nous ! Dans The Settlers, il y a une vingtaine de métiers différents dont les interactions sont évidentes. Ainsi, un meunier ne sert à rien s'il n'y a pas de fermier pour cultiver le blé, de même un boucher est sans aucune utilité s'il n'y a pas d'éleveur. C'est pourquoi, la

Dialogue
en direct sur 3615 GEN4, tape *DIA !

La nourriture provient non seulement des paysans et des éleveurs mais aussi des pêcheurs. Regardez : celui en bas de l'écran, on dirait Olivier avec son attirail de pro prêt à rentrer bredouille...

construction des bâtiments et la distribution des rôles est l'un des principaux facteurs du jeu.
BE – Je tiens à préciser que pour une bonne tenue de votre territoire, vous devez sans cesse le protéger par des postes militaires, surtout près des frontières. De plus, les ressources doivent être parfaitement maîtrisées, sinon vous risquez d'avoir de gros problèmes d'approvisionnement.

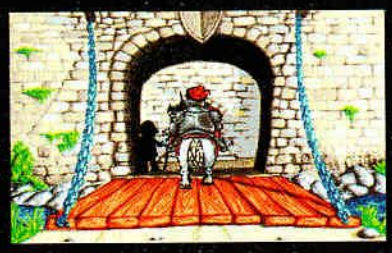
Un programme de management indispensable

Gen 4 – Quels sont les moyens de décision à votre disposition ?
BC – Mis à part les histoires d'urbanisme, on joue sur l'importance de telle ou telle ressource (armement, nourriture, outillage, etc.). On peut par exemple détruire

Pas loin du pointeur, vous pouvez voir Didier s'acharner comme une bête sur un paure petit arbuste. Que voulez-vous, on ne s'attaque qu'aux plus petits que soi.

MONTÉE EN PUISSANCE

Il était une fois un chevalier avec un embonpoint flagrant (appelons-le Olivier). Son armure était faite sur mesure et sa monture fut sélectionnée parmi des chevaux de trait. Pour regagner sa tranquille et magnifique demeure, qui vient juste d'être achevée, Sir Olivier traverse une magnifique région pour arriver au village qui est sous sa tutelle. Sur son passage, point de fête : les enfants continuent à jouer, le maréchal-ferrant tape toujours avec force sur le fer chauffé au rouge et les gardes restent impassibles. Comme accueil pour le seigneur du domaine, on espérait mieux ! Déçu et fâché, Sir Olivier rentre nonchalamment dans son château et décide de changer cela. « Ce royaume sera le plus puissant de l'univers ! », jura-t-il en contemplant ses terres de son balcon.



Chez votre marchand de journaux

Pour tout savoir sur le ST, STE, TT, le Falcon et la Jaguar

ST MAGAZINE

Découvrez, chez votre marchand de journaux, l'information la plus riche du monde ST.

Retrouvez chaque mois :

Des rubriques régulières pour tout savoir, comprendre, utiliser et développer.

+

la disquette du magazine (les programmes, les utilitaires, les jeux et les accessoires sélectionnés pour vous par la rédaction de ST Magazine).

En kiosque le 20...

Prix : 32 F
1 disquette gratuite N°80 de ST MAGAZINE

LE GRAND ŒUVRE DE MICHEL

Un exemple de mes compétences de gestionnaire : voici ma réalisation, mon œuvre ! Regardez-moi cette véritable cité qui prend le dessus sur tous ses voisins. Dans peu de temps, je vais pouvoir commencer à les attaquer. Parfois dans un jour de bonté, je me contente d'accroître mon territoire en construisant des bâtiments militaires aux frontières. Cela a pour effet de « piquer » un bout des terres ennemies. C'est en regardant mon œuvre que je me rends compte que le choix de l'emplacement de ma colonie a été primordial. Entouré de lacs, de forêts, de montagnes (pour les minerais) et de zones rocheuses, mon royaume ne pouvait que grandir et grandir encore ! Vous trouvez que je suis mégalo... Mais non ! Pas du tout ! C'est juste pour rire.

J'en ai assez : il y a toujours un dieu au-dessus de moi ! Regardez-moi la croix sur les cimes de cette montagne enneigée. Idolâtrez-moi plutôt que de vénérer un dieu qui n'existe pas !

Contrairement à Genesia, The Settlers permet de jouer à deux en même temps. L'écran est alors divisé en deux. Malgré la complexité de l'affichage, le programme ne ralentit guère.

un bâtiment devenu obsolète. Autre point important : savoir gérer son potentiel humain.

BE – Tu oublies de parler des militaires. Pour eux, The Settlers offre la possibilité de créer des garnisons plus ou moins importantes en fonction de l'éloignement des frontières et des ennemis. Tout paranoïaque qui se respecte installera d'emblée un véritable rideau de fer humain comme l'ont fait mes prédécesseurs.

BC – Non, mais ça ne va pas recommencer avec cette paranoïa maladive que vous avez tous, les Russes !

BE – Rien d'étonnant ! Comment peut-on faire confiance à des capitalistes ? Toujours à vouloir dominer le monde, à être le gendarme de la planète et à réduire les autres à l'esclavage !

BC – Boris ! Retire ça tout de suite ou je te balance quelques ogives nucléaires pour te montrer de quel bois je me chauffe...

BE – Essaye et je te promets que tu vas voir ce que tu vas voir...

Gen 4 – Messieurs, je vous en prie, nous sommes en direct. Je tiens aussi à vous rappeler qu'en cette nuit de Nöel, le monde entier aspire à une paix durable.

BC et BE – Excusez-nous, nous nous sommes un peu emportés...

Gen 4 – Revenons-en à The Settlers : comment pouvez-vous juger de l'impact de vos décisions ?

BC – Les auteurs ont prévu des tableaux récapitulatifs sous forme de sondages tenant la comptabilité des ressources matérielles et humaines. On a même droit à des graphiques détaillés aux échelles paramétrables.

BE – Je dois avouer que cette méthode très capitaliste convient parfaitement pour la gestion de tels royaumes. Pour une fois, je suis d'accord avec Bill sur la méthode politique à utiliser dans ce cas très précis.

Gen 4 – Pour finir, que pensez-vous de la réalisation de The Settlers ?

BC – Personnellement, j'apprécie les graphismes rustiques mais très détaillés qui me font oublier ma vie quotidienne du bureau ovale. Il en va de même pour les animations des habitants : elles me laissent rêveur si tous les citoyens soit aussi obéissant.

BE – Bill, tu oublies le son : il est sensationnel ! J'ai aussi parfois l'impression de me promener dans la campagne russe près des kolkhozes : le gazouillis des oiseaux, les impacts des défrichages, etc. Sans oublier le système de jeu, pour le moins intuitif et extrêmement maniable ! A mon avis, on ne peut pas faire plus simple.

Gen 4 – Pourriez-vous conclure chacun de votre côté ?

BC – Personnellement, j'ai aimé le fait de pouvoir tout contrôler. On est vraiment maître de la situation surtout quand on élimine les seigneurs voisins en envahissant leur territoire...

BE – Non, mais c'est pas vrai Bill ! Tu recommences encore avec tes rêves de grandeur et d'impérialisme. C'est énervant à la fin !

BC – Ne m'énerves pas Boris ou je t'en colle une...

BE – Ha ! Tu veux jouer à ce petit jeu, attends un peu...

Gen 4 – Messieurs, je vous en prie... messieurs, calmez-vous !

BC et BE – Vous, fermez-la et laissez-nous décider de votre sort !

Gen 4 – Voyons, messieurs... Nous sommes en direct-live différé de quelques minutes... Un peu de calme... Mais... Nooonnn ! Pas ce boutoooon... Pas le bouton roooouge ! Noooooon !!! ■

Michel Huong

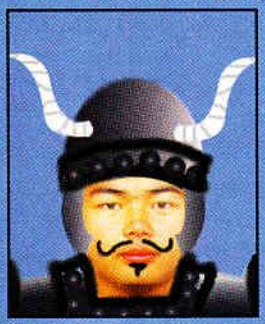
Quelques personnages dignes de figurer au panthéon des plus grands mégalomanes. Ce sont quelques-uns de vos adversaires : à vous de les mettre à genoux. Notez la présence de potentiomètres qui permettent de régler les compétences des personnages. Très pratique, non ?

Retrouve le monde informatique
en direct sur 3615 GEN4, tape *DIA !

LES MOYENS DE VOS AMBITIONS

Voici un échantillon des menus disponibles pour gérer votre royaume. Que ce soit les graphiques, les statistiques (qui analysent jusqu'aux relations entres les ressources humaines et matérielles), en passant par les cartes au détail paramètrable : tout a été pensé pour ne jamais être dépassé par les événements.

L'AVIS DE MICHEL



À l'arrivée de The Settlers, j'ai tout laissé tomber ! Tout est parfait : des graphismes aux sons, en passant par l'intérêt et la convivialité du jeu. Pour une fois, tout néophyte peut également se lancer sans aucune difficulté dans la course à la suprématie et au pouvoir. Mr Nutz est le meilleur jeu de plate-forme actuellement sur Amiga, The Settlers le meilleur jeu de stratégie du monde et moi, le plus grand Maître de l'univers ! Tous à genoux devant votre Dieu !

L'AVIS DE DIDIER

Je m'incline devant Michel le Terrible ! Cependant, j'ai également découvert avec plaisir ce jeu à la Genesia, peut-être légèrement moins complexe, mais aussi un peu moins austère. J'ai apprécié la réalisation excellente du jeu qui sert à merveille ce programme très convivial, avec surtout un monde qui paraît vraiment vivant ! On suit l'évolution des personnages un peu comme dans Stronghold de SSI. J'ai aussi énormément apprécié ce monde médiéval.

STRATÉGIE

Blue Byte

TECHNIQUE

M : tout Amiga 1 Mo
D : 3 *HD : 3 Mo*
CS : -
Ext : souris, 1à 2 joueurs
Texte : anglais à l'écran, notice en français.

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	17
DURÉE DE VIE	18

Disponible.
Moins de 300 F.

INTÉRÊT

91%

LES ALTERNATIVES

CYBERMORPH

Une étoile est née

La Jaguar s'équipe : voici un jeu d'action pur et dur, techniquement impressionnant. Analyse d'un shoot'em up en 3D.

LE FAUVE D'ATARI pousse son premier feulement ! Voilà un jeu de tir qui offre aux joueurs blasés un monde en 3D, calculé en temps réel et utilisant le système d'ombres de Gouraud, désormais célèbre dans le monde ludique ! Pour ceux qui ne voient pas de quoi il s'agit, cette technique permet d'obtenir des effets d'ombres et de lumières dynamiques sur des surfaces planes. Vous devez nettoyer diverses zones et ramasser des pods tombés sur diverses planètes de la galaxie en évitant et en éliminant les foultitudes d'ennemis qui vous attaquent. Votre vaisseau, le Cybermorph, possède des caractéristiques tellement supérieures à celles de vos ennemis (vitesse, maniabilité...) qu'il est assez facile de progresser. Des codes vous permettent en outre de continuer le jeu à partir d'une position donnée. Votre priorité sera bien sûr de collecter des pods mais il faut vous dépêcher : si certains vaisseaux adverses se contentent de les déplacer, d'autres menacent de les détruire ! Devant cet acte inadmissible de lâcheté, vous avez recours à la force brutale. Votre simple tir de base peut rapidement se transformer en double tir, en missile... Des pastilles de bonus vous offre de l'énergie, des écrans protecteurs... Rapidement cependant, de nouvelles surprises vous guettent, avec de véritables labyrinthes, des cages autour des pods... Le pad de l'Atari est utilisé à son maximum. Un cache qui se colle dessus indique le rôle de chacun des quinze boutons : vue avant, arrière ou sur les côtés, accélérer, décélérer, tirer, utiliser une superarme... Curieusement, il est possible de faire une marche arrière avec votre vaisseau : tant mieux car il est assez délicat de maîtriser la fougue de votre monture. Vous dépasserez même assez souvent vos objectifs. ■

Didier Latil

Même si cela est plutôt difficile à utiliser, les vues extérieures sont un excellent moyen de savoir où se trouvent les pods et les ennemis !

? KEZAKO

Tous les jeux Jaguar sont livrés avec un cache, adaptable sur le pad, qui décrit l'utilité de chaque touche. Une idée géniale qui rappelle les caches livrés avec les simulateurs de vol sur micro !

ARCADE	
Atari	
GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	15

Disponible.
300 F environ.

INTÉRÊT

77%

Vous pouvez détruire tous les éléments du décor.

L'AVIS DE DIDIER

Si les puristes s'extasient devant les prouesses techniques de Cybermorph qui préfigurent la supériorité de la Jaguar sur ses concurrentes, le vrai joueur y trouve heureusement son compte. Le jeu est rapide, la jouabilité agréable mais la 3D aurait pu être mieux finie, surtout sur les vaisseaux ! Il est également dommage que l'environnement sonore ne soit pas de meilleure qualité : la Jaguar aurait alors possédé avec Cybermorph d'un outil de lancement plus que convaincant. Disons que ce premier essai se situe dans la moyenne !

Eclatez vous avec la gamme

HIT SQUAD !

Des jeux fantastiques à un prix canon

PRINCE OF PERSIA
A vous de déjouer tous les pièges et les embuscades pour sauver une merveilleuse princesse.
Ref : PC001 AM001 ST001

TERMINATOR 2
Prenez la place du T101 et venez en aide aux rebelles. A vous de détruire l'autre Terminator.
Ref : PC002 AM002 ST002

JACK NICKLAUS GOLF
Une sélection des meilleurs pracours de golf du monde faite par Nicklaus et d'un réalisme surprenant.
Ref : PC003 AM003 ST003

POPULOUS
Vous êtes un être divin, mais une autre personne conteste votre supériorité. A vous de la détruire.
Ref : PC004 AM004 ST004

THE SIMPSONS
Salut, c'est Bart ! Les extra-terrestres envahissent Springfield. Vous me donnez un coup de main, please ?
Ref : PC005 AM005 ST005

PIT-FIGHTER
Maintenant sur vos micros la simulation de combat n°1 des jeux d'arcade.
Ref : PC006 AM006 ST006

TEST DRIVE II
De 0 à 100 kmh en moins de 4 secondes, voilà ce qui vous attend au volant d'une Ferrari F40 ou d'une Porche 959.
Ref : PC007 AM007 ST007

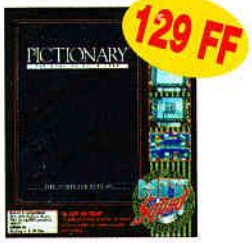
W.W.F.
Testez votre force dans cet extraordinaire spectacle de catch bien musclé et devenez le champion incontesté de la WWF..
Ref : PC008 AM008 ST008

688 ATTAC K SUB
Etre aux commandes d'un sous-marin, cela vous tente ? Seule cette simulation vous le permettra, alors soyez malin !!!
Ref : PC009 AM009

BUDOKAN
Devenez un pro des arts martiaux grâce à cette simulation qui vous propose 4 disciplines différentes.
Ref : PC010 AM010

THE CYCLES
Parcourez le globe pour vous mesurer aux meilleurs pilotes de moto sur les plus grands circuits du monde. Avez-vous assez de cran ?
Ref : PC011 AM011

LOMBARD RAC RALLY
Au volant d'une Sierra Cosworth et en passant par tous les terrains, essayez de remporter le rally le plus côté du monde.
Ref : PC012 AM012 ST012



PICTIONARY
Ce super jeu de société arrive sur vos micros. Ne laissez pas passer des heures de détente et d'amusement.
Ref : PC013 AM013

RACK'EM
Billard américain ou Snooker, à vous de choisir dans cette superbe simulation.
Ref : PC014

R.B.I. 2
Voici la simulation de baseball la plus réaliste et la plus facile à jouer. A vous de montrer vos capacités.
Ref : PC015 AM015 ST015

PRO TENNIS TOUR
A 1 joueur ou à 2, sur toutes les surfaces des tournois du Grand Chelem, devenez le numéro 1 mondial.
Ref : PC015

STUN RUNNER
Prenez les commandes d'un vaisseau spatial et entrez dans le monde 3D de STUN RUNNER.
Ref : PC017 AM017 ST017

STRIKE FLEET
Une superbe simulation de guerre navale avec des graphisme à couper le souffle.
Ref : PC018 AM018 ST018

4TH & INCHES
Une simulation de football américain comme vous n'en avez encore jamais vue. Il ne suffit pas d'être adroit, il faut encore être un fin tacticien.
Ref : PC019 AM019

BON DE COMMANDE - HIT SQUAD MICRO

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : ..... Ville : .....

Ref : ..... Ref : ..... Ref : ..... Ref : .....

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal de ..... x 129 frs soit un montant de ..... frs (les frais de transport étant gratuits).

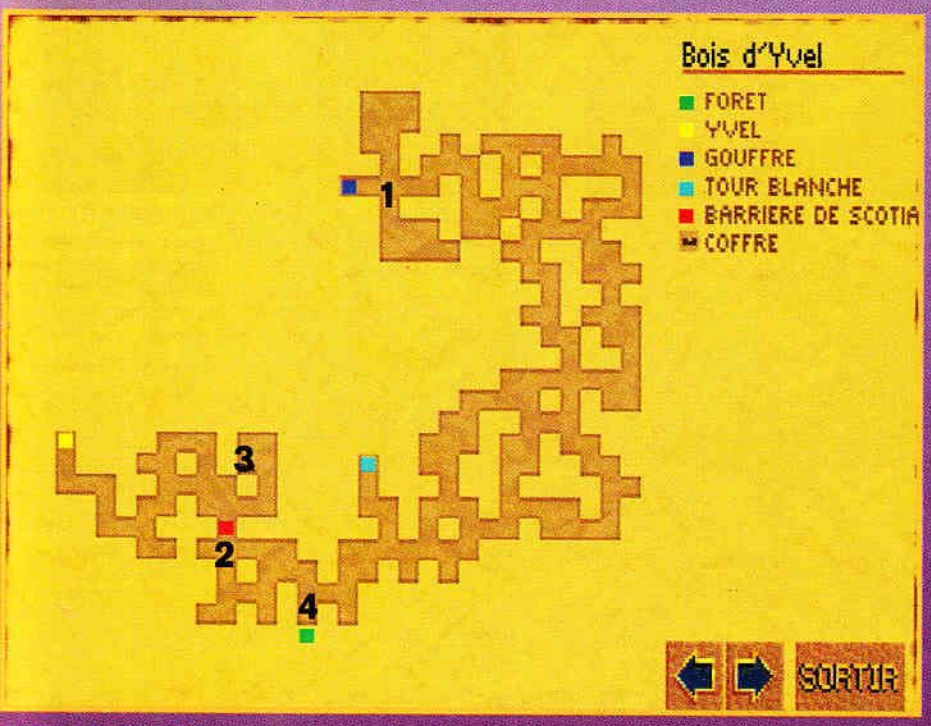
Toute commande est à adresser à : Ocean France - 25 bld Berthier - 75017 Paris.
Les chèques doivent être établis à l'ordre de la société OCEAN France.
Pour obtenir la liste complète des HIT-SQUAD, il vous suffit de téléphoner au (16.1).40.53.92.86. ou d'écrire à l'adresse mentionnée ci-dessus.

SOLUCES

LANDS OF LORE

Troisième et dernière partie

Voici la fin de vos aventures dans le monde de Lands of Lore. Vous abordez aussi la partie la plus difficile. Si vos personnages n'ont pas développé suffisamment de magie, trouvez des monstres faciles pour augmenter vos capacités. J'espère aussi que vous avez conservé les deux épées d'émeraude. Répartissez également les armures entre vos trois personnages, sans favoritisme : votre réussite en dépend.



BOIS D'YVEL

LE JOLI BOIS D'YVEL

1 • Quelque part dans ce coin, un des orques détient un cube de vaelan. Le moyen le plus facile pour le récupérer est de le lui demander gentiment, à coups de hache de guerre.
2 • Faites sauter la barrière avec le cube de vaelan.
3 • Chouette ! Un bouclier furtif et une arbalète « équaliseur ».
4 • De retour d'Yvel, vous rencontrez Dawn. Les petits malins se souviendront que Dawn a les yeux bleus, hors celle qui est face à vous les a marrons. Les lentilles de contact, qui changent la couleur des yeux, n'existent pas dans Lands of Lore : donc, c'est louche. Surtout, ne lui donnez pas la clé : il y a du Scottia sous roche. Pour se débarrasser de Dawn/Scottia une fois qu'elle est sous forme de lézard, le meilleur moyen est d'utiliser la baguette de la mort trouvée au sub-niveau de la tour blanche.

YVEL BY NIGHT

1 • Deux hallebardes bien puissantes : la Veuve et Sévère.
2 • Cette ville est un vrai supermarché, vous trouvez une cotte de mailles plaquée nain.
3 • Si vous pouvez acheter l'épée de justice : faites-le. C'est une des armes les plus puissantes du jeu.
4 • Le conseil de la ville : allez le voir une première fois avant de vous rendre à la tour blanche, une deuxième fois après avoir été à la tour blanche et une dernière fois après être retourné au chariot de Dawn. Enfin, à la suite de la bataille d'Yvel et une fois que les orques battent en retraite, lisez la note qui est sur la porte du conseil. Ensuite, rendez-vous à la taverne.

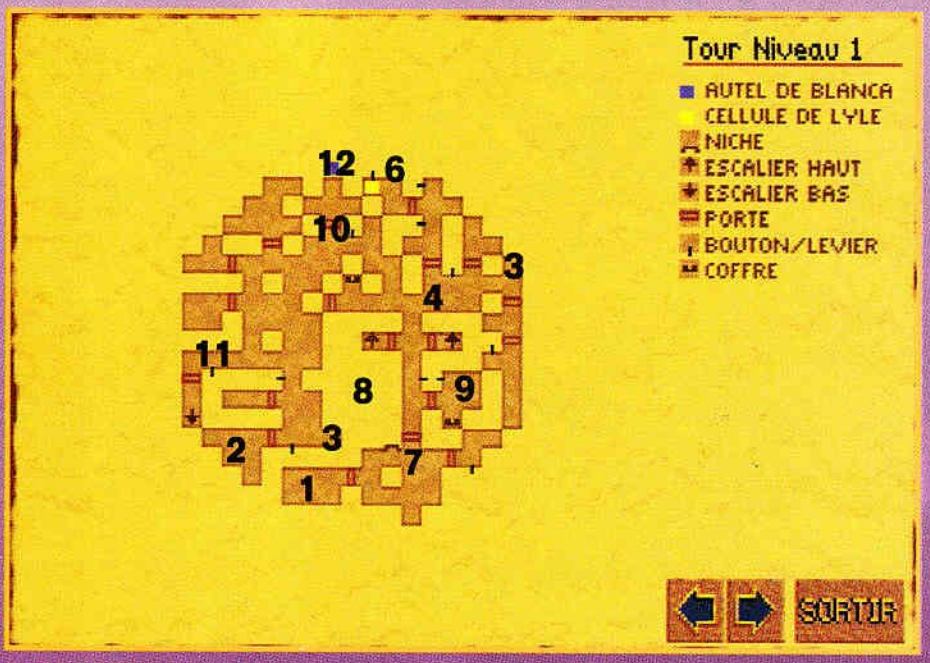
LA TOUR BLANCHE OU SALUT LES FILLES

Premier niveau
1 • Une clé mystique en cuivre.
2 • Crochetez la serrure, une clé mystique en argent vous attend.
3 • Si vous ne voulez pas que des monstres verdâtres se baladent partout, fermez les trappes.
4 • Crochetez la serrure et discutez avec les amazones (coucou les filles !). Si vous êtes très gentil, vous obtiendrez une clé mystique.
5 • Ouvrez avec une clé et appuyez sur le bouton à gauche de la porte.
6 • Tiens un voleur ! Libérez-le et appuyez sur le bouton qui est sur le mur de droite. Récupérez aussi l'anneau d'ambre.
7 • Placez l'anneau d'ambre dans la niche pour ouvrir un passage. N'ayez pas peur, vous pouvez le récupérer après avoir fait un brin de causette avec la reine des amazones.
8 • Pour une raison un peu bête, la reine vous attaque. Je sais qu'il ne faut pas frapper les femmes, mais il y a des limites à ne pas dépasser. Emparez-vous de l'épée trouble et prenez la clé mystique mordorée.
9 • Un grand heaume de nain avec un collier de jade, qui vous accorde un niveau de voleur supplémentaire une fois que vous le portez.
10 • Cette porte s'ouvre avec une clé mystique jaune.

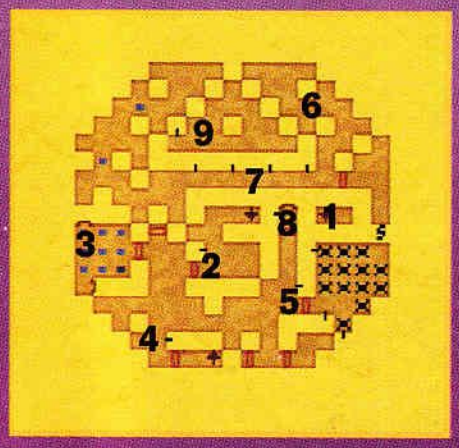
56 SOLUCES VOUS ATTENDENT SUR LE 3615 GEN4

Retrouve le monde informatique en direct sur 3615 GEN4, tape *DIA !

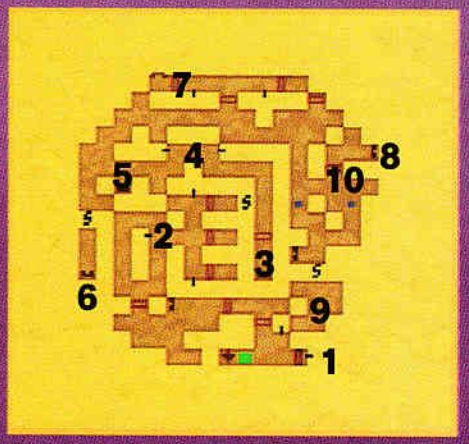
CITÉ D'YVEL



TOUR NIVEAU 1



TOUR NIVEAU 2



TOUR NIVEAU 3

11 • Pour ouvrir la porte : utilisez la clé d'ivoire trouvée au niveau 3.

12 • Il est temps de jouer les alchimistes. Posez le creuset de la foi sur le buste et remplissez-le avec les ingrédients (sang de pierre, eau des marais, miel de guêpes et fiole de terre). Vous possédez maintenant l'élixir qui peut sauver votre bon roi (qui n'a pas sa culotte à l'envers). Allez voir le conseil d'yvel et retournez au chariot de Dawn.

Deuxième niveau

1 • Une clé mystique bleutée.

2 • Ouvrez la porte avec la clé mystique bleutée.

3 • Dans la pièce, vous trouvez une clé mystique dorée. Pour ne pas prendre un mauvais coup, pénétrez dedans à reculons et tournez-vous vers la gauche. Le principe est simple : les boules de feu ne partent que si vous êtes face à l'ouverture qui les lance.

4 • Ouvrez la porte avec la clé mystique dorée.

5 • Crochetez la serrure et placez la clé mystique mordorée dans la serrure. Maintenant suivez-moi et marchez là ou je marche : Nord, Est, Est, Nord, Nord, Ouest, Ouest. Appuyez sur le bouton et récupérez la clé mystique. Revenez à la niche près de la porte, marchez sur le trou (c'est une illusion) et appuyez sur le bouton. Enfin, reprenez le chemin, allez au mur Nord-Est et traversez le mur Nord.

6 • Voici une bonne zone pour gagner un maximum de pouvoir de magie. Les drôles de poulets se reproduisent très vite et un malheureux sort de gel au niveau deux les rôti comme un rien. Partez donc à la chasse aux piafs !

7 • Au secours ! Quelqu'un pourrait-il me dire à quoi peuvent bien servir les boutons qui sont sur le mur ?

8 • Une clé mystique jaune, fermez la porte et appuyez sur le bouton.

9 • La race du Minotaure est en voie d'extinction et, bien après votre passage, elle sera complètement éteinte. Prenez la corne pour sortir.

Troisième niveau

Attention, vous pénétrez dans une zone très dangereuse. Équipez deux de vos hommes avec les épées d'émeraude. Ce sont les seules armes qui peuvent créer des dommages importants aux fantômes. Les bons coups font jusqu'à 300 points de dégâts. Méfiez-vous des fantômes guerriers : ils lancent des serpents. Dans un combat, éliminez d'abord les guerriers et n'avancez que lorsqu'une pièce est sûre.

1 • Appuyez sur le bouton au sol et récupérez la clé mystique pour ouvrir la porte au Nord.

2 • Appuyez sur le bouton.

3 • Une épée protector (bof !).

4 • Il faut se glisser dans le trou pour arriver au Minotaure qui est dessous. Cette issue sert également de sortie de secours lorsque vous êtes poursuivi par trop de monde.

5 • Une épée entropie ?

6 • Une clé mystique bleue.

7 • Ouvrez avec une clé mystique mordorée : dans la niche, vous découvrez une clé d'ivoire.

8 • Un arc gemini.

9 • Un sabre cougar.

10 • Si vous avez le courage de revenir dans le coin après avoir obtenu le creuset de la foi, la porte à tête de lion s'ouvre pour vous. Derrière, il y a deux coffres et vous ne pouvez en ouvrir qu'un seul. Dans celui de l'Est, il y a une cotte de mailles plaquée de galenia, une grande hache moissonneuse et une arbalète. Dans celui du Nord, il y a une cotte de mailles enchaînée de nain, une étoile polaris et une rapière talisman. Comme tu veux : « *Tu choises !* »

11 • Si ce chiffre n'est pas indiqué, c'est qu'il concerne toute la zone. Il indique tous les endroits où vous serez mort de trouille et où vous vous demanderez ce que vous êtes venu faire dans cette galère ?

Sub-niveau

1 • Prenez les objets au passage et mettez-les dans les niches.

2 • Si vous ne prenez pas les objets, vous êtes transporté en 3. Utilisez alors une clé mystique bleue pour sortir.
3 • Vous retournez en 1 avec le téléporteur.
4 • La vieille femme vous remet le creuset de la foi.

LA PASSERELLE SOUS LA TAVERNE

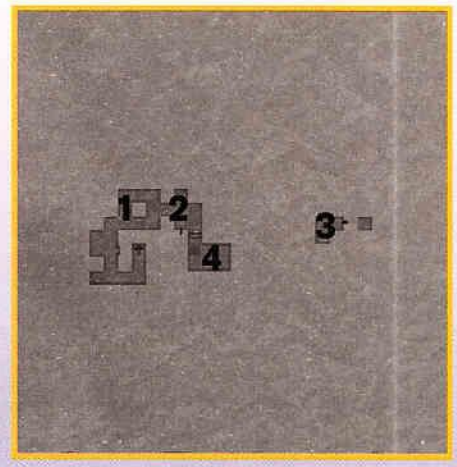
1 • Après avoir massacré tout le monde, vous découvrez la clé de Geron, une statuette et le gant des ténèbres.
2 • Placez la statuette dans la niche pour ouvrir le passage.
3 • Posez le gant des ténèbres sur la marque en forme de main : le passage s'ouvre.
4 • Dans le coin, un soldat détient une clé bleue. Demandez-lui gentiment de vous la donner.
5 • Utilisez la clé bleue sur le coffre. Vous trouvez une sphère gardien, une petite clé, deux réserves de bannon et une grande hache master. La sphère gardien s'utilise comme une baguette : elle fait apparaître une épée qui tue presque tout du premier coup. Les réserves de bannon remontent au maximum vos points de magie : à la bonne vôtre.
6 • Ouvrez avec la petite clé et la clé jaune. Cette porte conduit au donjon.
7 • Dans le coffre, il y a un bouclier de George (pourquoi pas Marcel pendant qu'on y est ?), une clé jaune et un fabuleux parchemin du sort brume fatale. Avec ce petit plus, les ennemis n'ont qu'à bien se tenir !
8 • À cet endroit, il y a une grosse embrouille entre les téléporteurs et les dalles. Débrouillez-vous un peu !
9 • Bon, c'est un duplicateur. Mais, comment ça marche ?
10 • Après une petite discussion, choisissez le partie des knowles. Il ne vous reste plus qu'à faire un génocide avec l'autre race. Direction le donjon.

DONJON OU COMMENT ANÉANTIR UNE RACE

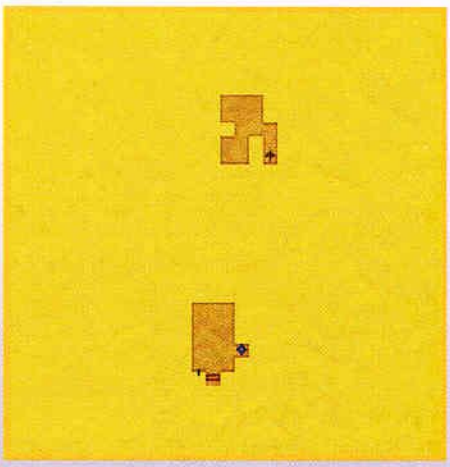
Un petit conseil : c'est le moment d'augmenter les talents de voleur de votre groupe. Pour cela, équipez chaque personnage d'un bon arc ou d'une arbalète. Les bêtes que vous allez affronter utilise de l'acide qui dissout les armures : décochez donc vos flèches de loin. Vous devez tuer entre trente et quarante adversaires pour finir.
1 • Une coupe de bhézel.
2 • Une clé de cuivre.
3 • La porte s'ouvre avec la clé de cuivre. Si vous n'avez pas tué tous les ennemis, ne discutez pas : partez ! Sinon, recevez en récompense un niveau gratuit de magicien pour chaque personnage, plus la clé des knowles qui vous ouvre le passage vers le château de Scottia.
4 • Une armure de galenia, des bottes de nain.
5 • Une cotte de mailles plaquée de nain.
6 • La clé d'or.
7 • Vous trouvez la dernière clé des conseillers, celle de Nathaniel.
8 • Deux sphères gardiens et des bracelets d'acier.
9 • Un bouclier de George (mais qui c'est ce George ?), une cotte de mailles enchainée « protector ».
10 • Un superbe diamant.
11 • Vous êtes téléporté en 12.
13 • Pas bon comme chiffre : vous ouvrez la porte qui mène au château avec la clé des knowles. Équipez vos personnages avec les épées d'émeraude : il est rempli de guerriers des ténèbres fantômes.

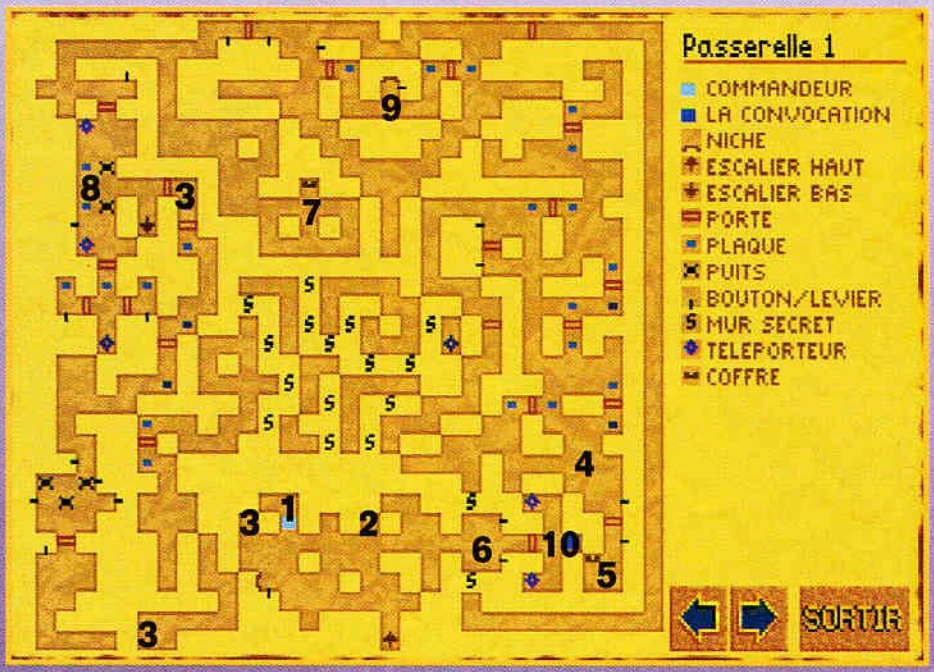
CHÂTEAU DE SCOTTIA OU VIVEMENT LES VACANCES

Premier niveau
1 • Une petite clé dont je ne connais toujours pas l'usage.
2 • Pour passer, fermez la première porte avant d'ouvrir la

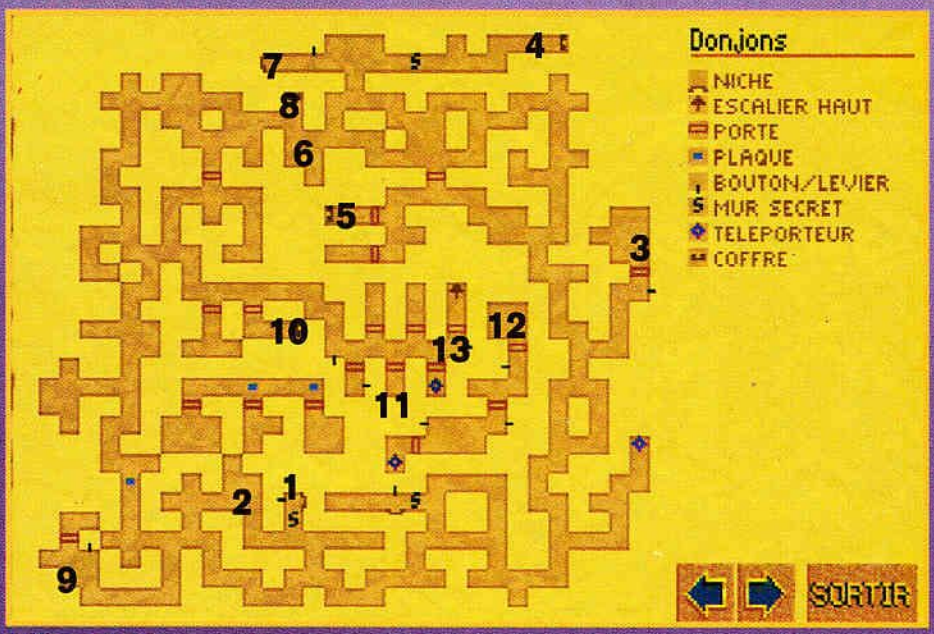


TOUR SUB-NIVEAU


PASSERELLE 2



PASSERELLE 1



DONJONS

seconde. Pour libérer Dawn, qui est enfermée dans la boule de cristal, utilisez le diamant que vous avez découvert dans le donjon.
3 • Vous trouvez la figurine du cobra : vous devez passer par le trou pour sortir.
4 • Vous êtes téléporté en 5.
6 • La figurine de dragon.
7 • Une zone particulièrement malsaine : il n'y a pas de méthode miracle pour sortir. Il faut juste poser un objet sur les quatre plaques situées aux angles de la pièce. L'escalier pour sortir est camouflé par un mur illusion.

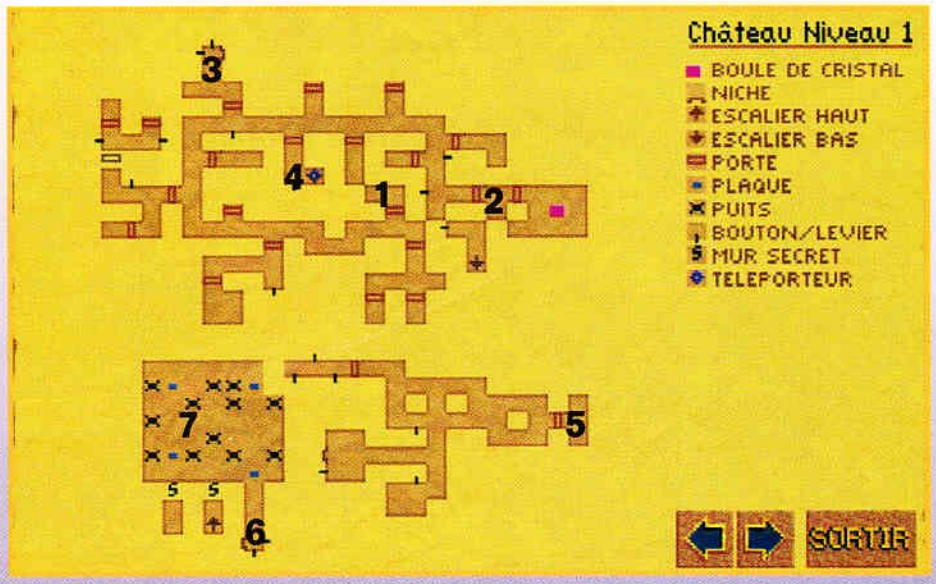
Deuxième niveau

Les bestioles, qui ressemblent à un croisement entre une araignée et un dahu, sont particulièrement sensibles aux boules de feu.
1 • Des bracelets de défense.
2 • La clé vipère qui ouvre 3.
4 • Une clé noire.
5 • C'est toute une histoire pour récupérer la clé charogne. Envoyez d'abord un objet sur le bouton à l'Est, puis un autre à travers le champ de téléportation qui apparaît. Ensuite, posez-en un à la place de la clé. Le dernier trou disparaît alors et vous pouvez repasser sans problème.
6 • La porte s'ouvre avec la clé charogne.
7 • Ouvrez la porte avec la clé noire : le téléporteur vous emmène en 8.
9 • La figurine de licorne.
10 • Richard se trouve ici. Premièrement, cliquez sur les socles autour de lui. Positionnez les quatre figurines à votre disposition sur les colonnes (vous ne pouvez le faire qu'après être passé au niveau 3). L'ordre est le suivant : cobra, humanoïde, dragon, et licorne. Placez ensuite les clés des conseillers sur le cercueil. Donnez l'élixir à Richard. Il se réveille et vous donne un fragment de vérité sous forme de bague. Vous pouvez maintenant retourner au troisième niveau et affronter Scottia.

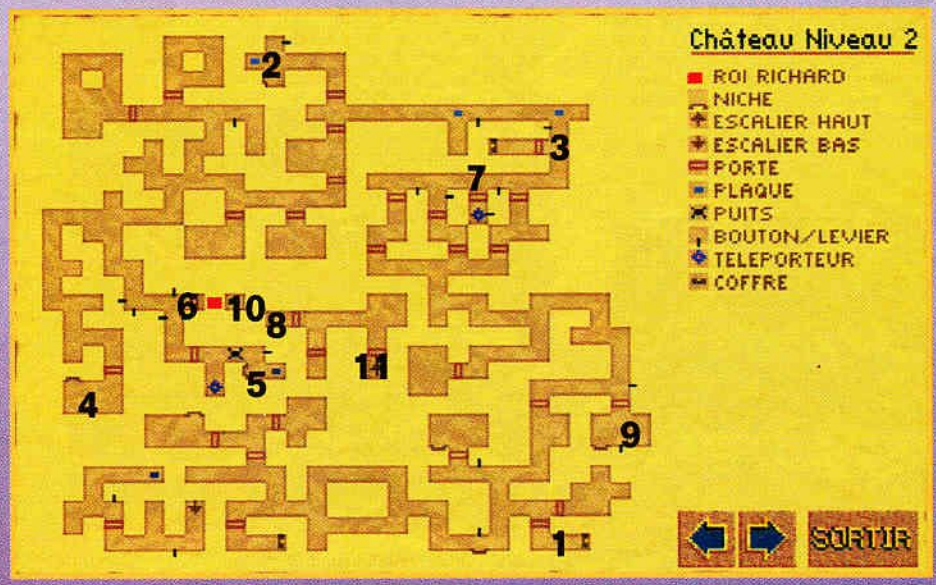
Troisième niveau

Le meilleur moyen pour éliminer les espèces de crapauds est d'utiliser une sphère gardien. C'est radical !
1 • Lancez un sort de gel niveau quatre vers l'Est avant d'appuyer sur le bouton et de récupérer la clé d'or.
2 • Appuyez sur tous les boutons secrets autour du trou et lancez un objet sur le bouton au-dessus du trou. Cela ouvre le passage où il y a une plaque qui indique que « la somme doit être exacte ».
3 • Appuyez sur le bouton, prenez la figurine d'humanoïde et mettez un objet à la place.
4 • Posez devant la plaque équivalente, une armure, une arme, du ginseng (trouvé en 5 dans un coffre) et un anneau. Une niche apparaît au bout du couloir au Sud, avec une clé émoussée à l'intérieur.
5 • Du ginseng.
6 • Une clé huileuse d'utilisation assez mal définie.
7 • Utilisez la clé émoussée pour ouvrir le coffre et prenez la clé d'argent.
8 • Il y a des cadeaux dans le coffre.
9 • Une clé de la mort.
10 • Appuyez sur le bouton du milieu pour faire apparaître la porte. Ouvrez les serrures avec la clé d'or et celle d'argent.
11 • Et oui, c'est déjà fini. Toutefois, il y a une petite subtilité pour triompher. Avant d'ouvrir la porte, prenez l'anneau fragment de vérité donné par Richard et utilisez-le dans votre inventaire sur le rubis de vérité. Cela vous donne une nouvelle gemme appelée « la vérité vraie ». Le seul moyen de battre Scottia est d'utiliser ce dernier quand elle a terminé son discours et avant qu'elle ne se transforme. Dans ce cas, une vieille femme sans défense apparaît devant vous. Il ne vous reste plus qu'à la tuer pour admirer les séquences de fin. Ne désespérez pas, Lands of Lore est fini mais Westwood vous prépare déjà une suite.

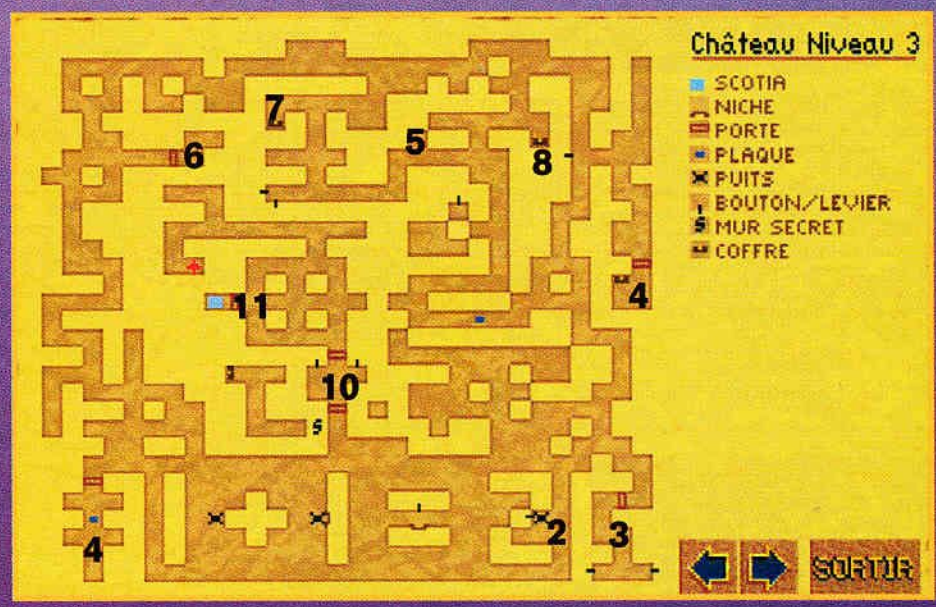
Yann Renouard



CHÂTEAU NIVEAU 1



CHÂTEAU NIVEAU 2



CHÂTEAU NIVEAU 3

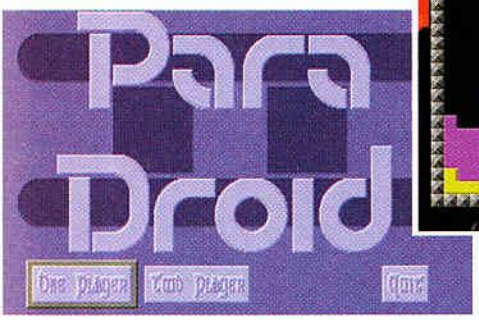
AMIGA
Domaine Public & Shareware

A propos de Shareware

C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur vous devez, alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

AM 865 C

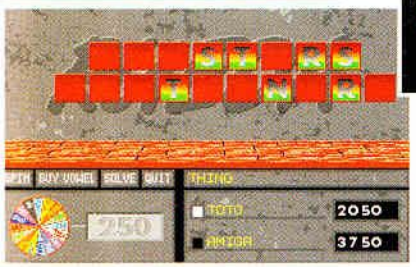
Paradroid II - Excellente adaptation d'un jeu originaire du Commodore 64, proposant de plus un mode pour 2



joueurs simultanés. Dans ce jeu, vous contrôlez un robot de puissance minimale au départ. Vous devrez détruire les robots adverses ou les absorber et ainsi augmenter vos capacités. Grand classique du C64, ce jeu est une grande réussite, surtout grâce au mode deux joueurs. - paradro2.dex

AM 866 C

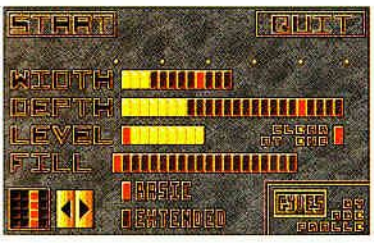
Rueda - Adaptation du principe de 'la



roue de la fortune'. Si ce jeu était peu attractif à la télévision, il devient très accrochant sur ordinateur. Tout y est, même (et surtout) la roue qui tourne en cliquetant. Les énigmes sont en anglais, mais restent assez simples (à l'origine, ce jeu n'était pas destiné aux prix Nobel de toute façon). Pour résumer, Rueda vous permettra de vous détendre calmement (pas de risque de crampes de poignet), seul ou contre d'autres adversaires que l'ordinateur. - rueda.dex

AM 867 C

Gyves - Très bon Tetris, avec 10 fonds d'écrans différents, et surtout la possibilité de redéfinir la forme des briques.



Beaucoup de bruitages, très joli, que demander de plus ? - gyves.dex

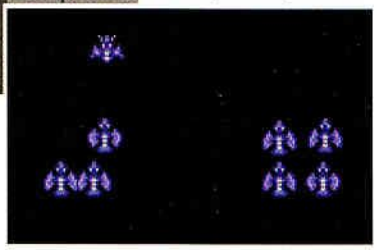
AM 868 C

Dune 3 - Jeu de réflexion pour un à huit joueurs. Très joli graphiquement, Dune 3 comporte une introduction de

300Ko assez somptueuse. Attention toutefois, toute la documentation est en Allemand, donc il est fortement recommandé de maîtrise quelque peu cette langue. - dune3_a.dex & dune3_b.dex

AM 869 C

Doody - Adaptation de 'Mario Bross', jeu que j'avais découvert sur Commodore 64. Il ne s'agit pas d'un jeu de plate-forme (comme 'Super Mario xxx'), mais d'un jeu d'arcade pour un ou deux joueurs (simul-



tanés) faisant suite à 'Donkey Kong'. Vous y contrôlez Mario ou Luigi devant sauter sur des échafaudages pour atteindre des tortues, les retourner et les éliminer. Si le principe semble simple, la réalisation est sans reproche et, à l'image de Tetris, vous collera pendant de nombreuses heures à votre Joystick. - doody.dex

Galactoid - Très bon shoot'em up, l'adaptation la plus fidèle de Galaxian à ce jour sur Amiga. Une petite merveille du genre. - galactoi.dex

AM 870 C

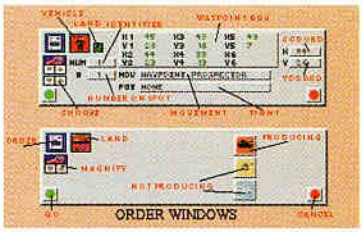
Aztec Challenge - Adaptation d'un classique du Commodore 64 (s'il y en à tant, c'est tout simplement parse que le Commodore 64 était le meilleur des ordinateurs 8 bits, l'Amiga étant le meilleur des 16/32, une grande partie des possesseurs de C64 sont passés sur Amiga, et certains d'entre eux ont voulu adapter les meilleurs jeux de leur premier ordinateur sur Amiga). Vous y dirigez un jeune aztec devant passer plusieurs épreuves. Un jeu dans la veine des productions d'Epic (Summer Games, Winter Games ...). - aztec.dex

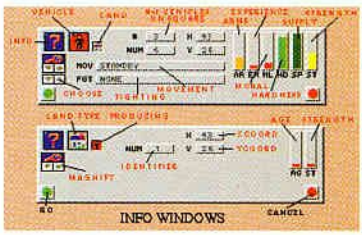
Megatron - Variante du jeu des motos de Tron pour un ou deux joueurs. - megatron.dex

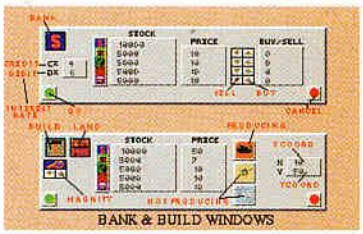
AM 871 C

Conquest & Dominion - Attention, merveille !!! Conquest & Dominion reprend

le même principe que Sim City, Genesia et autres Populous. Jeu de réflexion-stratégie, le but est de faire se développer au mieux la population dont vous avez la responsabilité.







Passionnant pour peu que vous appréciez autre chose que les tac-tac-boum-boum. - conqdomi.dex

AM 872 C

NewWorld - Dans NewWorld, vous

ACHÊTEZ LE DP MAGAZINE N°11 SPÉCIAL AMIGA & ST !

Vous ne trouvez pas le nouveaux DP Magazine N°11 spécial AMIGA & ST chez votre marchand de journaux ? Ne désespèrez pas pour commander au prix de seulement

19F

(Disquette incluse & port compris) utilisez le bon prévu ci-après.

tenez le rôle d'un explorateur. Sur le navire que vous aurez armé, vous parcourez les océans à la recherche de nouvelles terres. Arrivé à bon port, votre attitude envers les indigènes conditionnera l'évolution de la partie. Nécessite le Workbench 2.0. Une version avec des graphismes spécifiques aux machines AGA est fournie (une machine AGA n'est pas indispensable, mais le jeu est amélioré si vous en possédez une). - newworld.dex

AM 873 (2) C

Motorola Invaders - Les premiers jeux AGA arrivent enfin. Motorola Invaders est un shoot'em up tirant partie des capacités améliorée du 1200, les aliens y sont innombrables. La partie musicale n'est pas en reste, la musique faisant 820Ko. - motori1a.dex & motori1b.dex & motori2a.dex & motori2b.dex

AM 874 (2) F

Origin/Complex - Les vacances de Noël et d'août apportent toujours leur lot de nouvelles demos. La fin de l'année 1993 n'est pas en reste et nous vous proposons ce mois ci les meilleures productions sorties à LA copy-party du moment. La Origin de Complex, demo 100% française, est arrivé première au concours (exploit qui n'avait été réalisé précédemment qu'une fois par Thomas Landspurg !!!). Développée spécifiquement pour le chipset AGA (1200/4000), elle nous montre enfin de quoi est capable la nouvelle génération d'Amiga, principalement en 3D, et surtout propose le premier Wolfenstein (le précurseur de Doom - le meilleur jeu du monde même si c'est sur PC) sur Amiga. Recommandé à tout possesseur de 1200 en manque de soft pour sa machine. - complx1a.dex & complx1b.dex & complx2a.dex & complx2b.dex

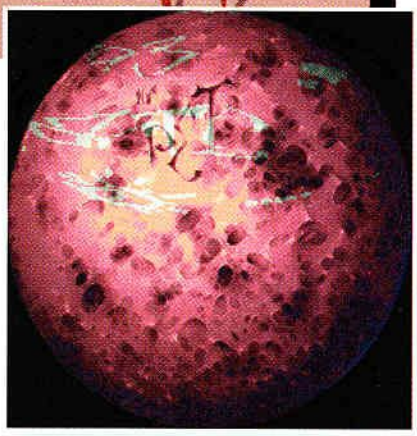
AM 875 (2) F

9 fingers/Spaceballs - Arrivée quatrième à la compétition, 9 fingers est si l'on peut dire la suite de la 'State of the Art' du même groupe. Elle présente un clip techno (tout comme la

première) avec des routines plus colorées (quoique plus courtes) et un rythme plus prononcé. Une merveille dans le genre. - 9fing1a.dex & 9fing1b.dex & 9fing2a.dex & 9fing2b.dex

AM 876

Arte/Sanity - Cette co-production franco-allemande (d'où le titre) est à mon humble avis la meilleure demo jamais faite sur ordinateur. La plupart des effets sont somptueux et nouveaux, les dessins sont sublimes, les musiques fantastiques, le tout étant synchronisé à la perfection. Le meilleur dans tout ça, c'est qu'elle fonctionne sur n'importe quel modèle d'Amiga, du 500 (1Mo minimum, comme d'ailleurs la quasi-totalité de ce qui est fait maintenant) au 4000. La cerise du gâteau est la dernière partie constituée de la meilleure 3D sur Amiga, tirant pleinement partie du processeur ou des vos extensions mémoire. En un mot comme en cent, LA disquette à posséder, à dupliquer dix fois pour être sur



de ne pas la perdre. - arte_a.dex & arte_b.dex

AM 882 E

Compilation de modules au format Protracker. Réutilisables avec l'utilitaire du même nom, ou plus simplement écoutables à l'aide d'un quelconque player(Sur AM806 pour Kickstart 1.2 ou 1.3 / sur AM807 pour Kickstart 2.0 ou supérieur). Sont présentés: give it up man, kingdom, let it be, lioths, ministry, pulse.

AM 883 E

Compilation de modules au format Protracker. Réutilisables avec l'utilitaire du même nom, ou plus simplement écoutables à l'aide d'un quelconque player(Sur AM806 pour Kickstart 1.2 ou 1.3 / sur AM807 pour Kickstart 2.0 ou supérieur). Sont présentés: houseout, never say goodbye, nightclub, oimd20, x-static magic.

AM 884 E

Compilation de modules au format Protracker. Réutilisables avec l'utilitaire du même nom, ou plus simplement écoutables à l'aide d'un quelconque player(Sur AM806 pour Kickstart 1.2 ou 1.3 / sur AM807 pour Kickstart 2.0 ou supérieur). Sont présentés: anette, danceday, demons, endless, enola, funky loadertune 2.

AM 885 E

Compilation de modules au format Protracker. Réutilisables avec l'utilitaire du même nom, ou plus simplement écoutables à l'aide d'un quelconque player(Sur AM806 pour Kickstart 1.2 ou 1.3 / sur AM807 pour Kickstart 2.0 ou supérieur). Sont présentés: raining, rsi-music3, sampled annie, secretri, u4ia.

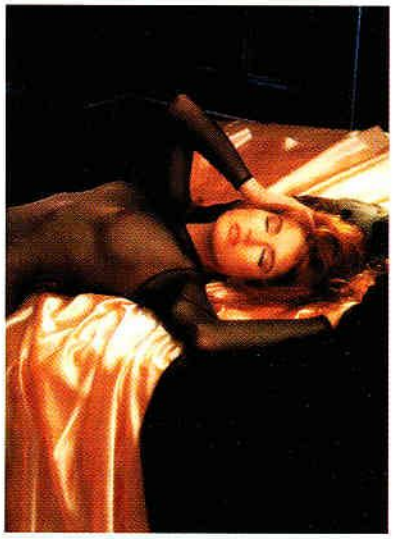
AM 886 E

Compilation de modules au format Protracker. Réutilisables avec l'utilitaire du même nom, ou plus simplement écoutables à l'aide d'un quelconque player(Sur AM806 pour Kickstart 1.2 ou 1.3 / sur AM807 pour Kickstart 2.0 ou supérieur). Sont présentés: shout, tomorrow, tripout, xmas pudding mix, zwaartzaad.

AM 877 X

- PBL 1 -

Nouvelle série d'images au format jpeg (16 millions de couleurs) visibles sur tout Amiga AGA(1200/4000) ou tout



Amiga disposant du Workbench2.0. Sont présentés: 100, 101, 102, 103, 104, 105, 108.

AM 878 X

- PBL 2 -

Nouvelle série d'images au format jpeg (16 millions de couleurs) visibles sur tout Amiga AGA(1200/4000) ou tout Amiga disposant du Workbench2.0. Sont présentés: 106, 109, 110, 111, 114, 118, 121.

AM 879 X

- PBL 3 -

Nouvelle série d'images au format jpeg (16 millions de couleurs) visibles sur tout Amiga AGA(1200/4000) ou tout Amiga disposant du Workbench2.0. Sont présentés: 107, 112, 113, 115, 117, 119, 120.

AM 880 X

- PBL 4 -

Nouvelle série d'images au format jpeg (16 millions de couleurs) visibles sur tout Amiga AGA(1200/4000) ou tout Amiga disposant du Workbench2.0. Sont présentés: 116, 122, 125, 126, 129, 134, 138.

AM 881 X

- PBL 5 -

Nouvelle série d'images au format jpeg (16 millions de couleurs) visibles sur tout Amiga AGA(1200/4000) ou tout Amiga disposant du Workbench2.0. Sont présentés: 123, 137, 139, 142, 148, 151, 152.

AM 887 X

Slide-show d'images au format GIF à caractère érotique. Des viewers sont fournis pour chaque version d'Amiga (1.x / 2.0 / 3.0). Comprend: 106, ds-f_385, guess9, nlr-0169, sidneygs.

AM 888 X

Slide-show d'images au format GIF à caractère érotique. Des viewers sont fournis pour chaque version d'Amiga (1.x / 2.0 / 3.0). Comprend: 104, ds-f_424, ph-g-016, ph-g-017, tosha2.

AM 889 X

Slide-show d'images au format GIF à caractère très hard. Des viewers sont fournis pour chaque version d'Amiga (1.x / 2.0 / 3.0). Comprend: BII-0035, BII-0036, BII-0037, BII-0044, BII-0045, dblsuck1.

AM 890 X

Slide-show d'images au format GIF à caractère très hard. Des viewers sont fournis pour chaque version d'Amiga (1.x / 2.0 / 3.0). Comprend: 3-sexy, gesx023e, molly1, steno-04, wc3b2130.

AM 891 X

Slide-show d'images au format GIF à caractère très hard. Des viewers sont fournis pour chaque version d'Amiga (1.x / 2.0 / 3.0). Comprend: c(x)-061, c44, c73, d-1.

Bon de Commande

Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes. Pour les produits de la Boutique vous vous référez au prix qui est indiqué.

Référence	Titre ou description	Prix
X X X X X X X	EXEMPLE	XX F
	Frais de port	15 F
	Total	

février '94

AMIGA
PC
ATARI

ATTENTION !
En cas de référence comportant plusieurs disquettes, vous devez multiplier obligatoirement 50 Frs par le nombre des disquettes !

PC

Domaine Public & Shareware

PC 1302 R

Fractint 18.2: Version Dos d'un programme Unix en anglais générant des images fractales. La puissance est impressionnante, tout comme les équations disponibles et les cartes/modes vidéos supportés. Le détail sur les calculs que vous faites est extrêmement complet, ainsi que le nombre de paramètres sur lesquels vous pouvez influer. Contient des sources en C.
Hddinfo 1.0: Programme simple de diagnostic de votre disque dur et de votre contrôleur.
Téléchargement: frac182.zip - hddinfo.zip

PC 1305 E

Dmp 2.78: Le meilleur programme pour jouer les modules de type soundtracker. Fonctionne avec toutes les cartes sonores (Sound Blaster, Sb pro, Sb 16, Pro Audio Spectrum, Gravis ultrasound...). Avec cette version, vous pourrez jouer les modules se trouvant dans vos fichiers d'archives (Zip ou autres). Afin de vous permettre d'apprécier pleinement le programme, la disquette contient 4 modules provenant de l'amiga.
Téléchargement: dmp278.zip

PC 1306 E

Multitracker Module EDitor 1.0b: Voici LE soundtracker pour Pc. Il s'agit d'un "éditeur musical" sur 4/8/16 voire 32 voies selon la carte dont vous disposez (Sb, Sb pro, Gravis).
Nécessite un 386 au minimum. La disquette contient la aussi 4 modules provenant de l'Amiga (la référence en la matière) totalement différents de ceux fourni avec Dmp. C'est le programme que les musiciens attendaient.
Téléchargement: mmed100b.zip

PC 1307 G

Display 1.6: Voici le plus puissant viewer d'images que j'ai vu. En fait, on ne peut plus parler d'un simple viewer (supportant tous les format d'images existant) + les formats d'animations (Gl, Dl, Fli, Avi, Mpeg) puisqu'il vous permet en plus de passer de l'un à l'autre sans problème. Vous pouvez effectuer une trentaine d'effets: rotations diverses, passage en noir et blanc, gamma correction... Supporte 30 cartes vidéos différentes (dont Vesa). Un must !
Téléchargement: display.zip

PC 1310 F (3)

Cette ensemble de 3 disquettes contient 3 demos.
Elements du groupe Xography. Voici la demo qui possède le plus haut niveau de code selon moi. Les effets sont fabuleux et d'une extrême complexité. Le plus fabuleux réside dans la "part" ou l'on suit un vaisseau spatial dans une ville entièrement constitué d'objets 3D en "texture mapping". A notez aussi une routine de feu particulièrement original. Un grand nombre de "part" avec une musique différente pour chacune d'elle.
Techno-Holic du groupe Extreme. Sympathique demo dans laquelle vous trouverez une très bonne musique techno.
Plan-B du groupe Sonic PC. Une petite demo relativement courte mais extrêmement bien finie. A notez une "part" avec plus de 2000 étoiles 3D en mouvement. Toutes ces demos supportent SB et Sb pro (et la Gravis pour celle de Xography).
Téléchargement: elements.arj - elements.a01 - t-holic.arj - plan-b.arj

PC 1313 F (3)

Second Reality: Demo du célèbre groupe Future Crew. 1er prix d'un concours à très forte récompense. La seule demo capable de rivaliser avec la Crystal Dreams 2 mais dans un style bien différent. Un introduction et un fin comme un film de cinéma. 3 mélodies dont une musique techno absolument génial. Un grand nombre de "part" avec des effets nombreux et variés. Un véritable show de 9 minutes environ. Supporte Sb/ Sb pro/ Gravis ultrasound 512k. Option intéressante: exécution en boucle. Excellent comme démonstration pour vendre des machines. Revers de la médaille, la machine dite "minimum" est un 386/33 Mhz. Occupation disque: 2,5 Mo.
Téléchargement: second.arj - second.a01 - second.a02

PC 1316 E

Cette disquette contient des fichiers WAV destiné à rendre votre environnement Windows plus agréable. Tout d'abord, 4 morceaux du regretté Serge Gainsbourg: "Aux armes...", " Je serais content quand tu seras mort, vieille canaille", " Je suis venu te dire que je m'en vais, et tes larmes ...", "Love on the beat". La célèbre musique de présentation des James Bond. Et enfin, une phrase du Numéro 5 (Le prisonnier): "Je ne suis pas un numéro, je suis un homme libre". Nécessite Windows évidemment.
Téléchargement: gainsbar.zip - jbond.zip - prison.zip

PC 1318 C

Tronic: Voici un jeux de casse brique écrit par des français. La réalisation en 256 couleurs y est particulièrement soignée. C'est le meilleur jeux de ce type que j'ai vu sur PC. Des options très original et une très grande rapidité. Vous pouvez avoir plus de 10 balles en mouvement et celles-ci peuvent changer de taille. On retrouve les options plus habituel: colle, tir, extension de la raquette. Mais un des bonus vous permet d'avoir une seconde raquette contrôlée par l'ordinateur. Bref, un excellent jeux en shareware que tout amateur se doit de posséder. A vous de soutenir ces auteurs pour de nouvelles réalisations de cette qualité.
Téléchargement: tronic.arj

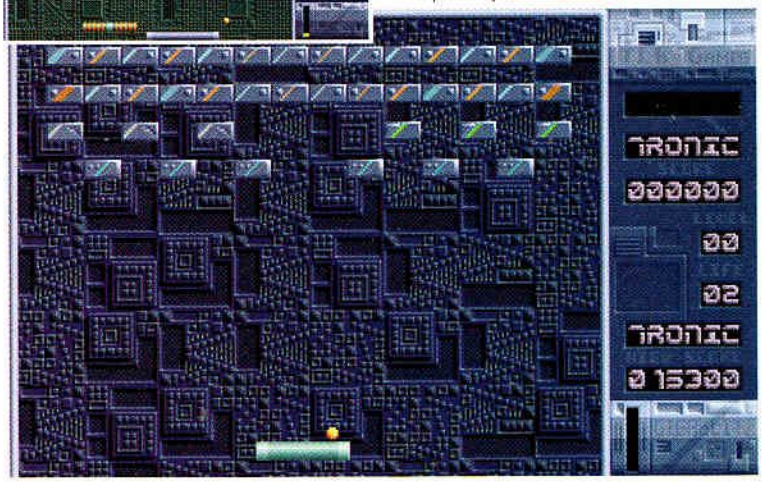
PC 1323 C

Cette disquette est la demo jouable du jeux Pinball fantaisies, qui n'est autre que Pinball dreams 2 ! Vous trouverez ici le premier flipper qui est bien meilleur que tous ceux contenus dans Pinball dreams (qui reste est une référence en matière de flipper sur ordinateur).
Graphismes somptueux, animation fluide, musique excellente... A ne manquez sous aucun prétexte avant que vous puissiez enfin achetez la version finale.
Téléchargement: fantdemo.zip

PC 1321 R

Gravitron 2.02: Voici un petit programme de jeux pour DOS qui va permettre aux nostalgiques de retrouver les sensations d'un des premiers véritables jeux d'arcade, je veux parler de Asteroid. Cependant, ce jeux est plus développé que sont ancêtre et je suis sur qu'il plaira aux amateurs du genre. fonctionne en haute résolution.

Win pak 1: Voici un ensemble de 8 économiseurs d'écran à ajouter à ceux livré avec Windows.
Téléchargement: gvt202.zip - winpak1.zip



Bon de Commande

Nom :	
Prénom :	
Adresse :	
CP :	
Ville :	
Pays :	

Les produits sont envoyés sous trois semaines. Les chèques sont encaissés seulement lors de la livraison. Si un produit est manquant, la livraison sera effectuée pour ne pas retarder l'envoi. Les produits ne sont pas repris. Seuls les disquettes DEFECTUEUSES sont ECHANGEES.

ATTENTION !

LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DE LA BOUTIQUE EST EN FRANCAIS. LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DU DP N'EST PAS TRADUITE.

Je règle ma commande par :

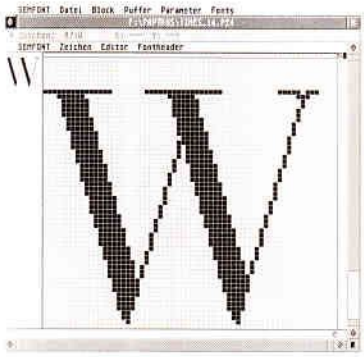
☐ Chèque ☐ Mandat ☐ CCP ☐ Swift

à l'ordre de : DISKIMAGE
210 rue du Fg St Martin - 75010 Paris
Signez ici s'il vous plaît :
.....

ATARI
Domaine Public & Shareware

ST 1086 N

GEM FONT 1.22
Gem Font est l'utilitaire des utilisateurs du GDOS.Il permet de modifier les fontes GDOS ainsi qu'en créer de nou-

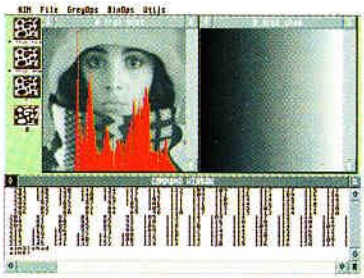


velles. Il permet à partir d'une fonte de l'italiser, de la mettre en gras. Il sait importer les fontes au format Degas et bien sur Signum pour les convertir (ce qui peut résoudre le problème de l'utilisation des fontes françaises Signum avec Papyrus mais fonctionne très bien avec les fontes GDOS). On a à sa disposition toute la panoplie des outils de création de droites, cercles, carrés, remplissages, etc... Les classiques fonctions de blocs sont présentes et enrichies par la présence de 7 tampons mémoire. Pour ce qui est du confort de travail, la grille de création du caractère est affichée en permanence ainsi que la taille réelle. Si un GDOS est actif, vous pouvez imprimer un caractère ou la police complète pour se rendre compte du résultat.
Toutes machines
Toutes résolutions
Logiciel et docs en allemand
GFONT122.TOS

ASSIGN 1.00
Aprés avoir créé et ou modifié vos fontes GDOS, ou si vous en avez récupéré, le plus dur est de les indiquer au système. Et ce n'est pas une opération évidente, car il faut les indiquer pour les différents périphériques. Assign se charge de tout. Il suffit de mettre toutes les fontes et les pilotes d'imprimantes dans un dossier puis de lancer ASSIGN. Ensuite il n'y a plus qu'a choisir les fontes que l'on veut activer ,d'y assigner l'écran et le tour est joué. Assign crée ensuite le fichier Assign.sys.
Toutes machines
Toutes résolutions
Logiciel et docs en allemand
ASSIG100.TOS

ST 1087 G

ATARI IMAGE MANAGER
Ce programme est vraiment original. Il ne permet pas de retoucher les images et encore moins d'en créer. Il travaille sur des images en mémoire (4 maximum) pour leur faire subir toutes sortes de modifications, ou les combiner pour en obtenir de nouvelles. Il reconnaît tous les grands standards d'images.
Il existe plus d'une cinquantaine d'effets à appliquer! Les plus classiques sont présents (opérations booléennes, transformées de Laplace, flou gaussien, etc...) et bien d'autre beaucoup plus originaux sont proposés. Une aide en ligne intégrée au programme vous permettra de vous y retrouver

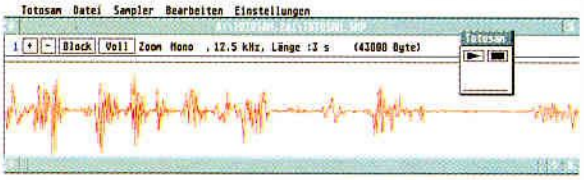


facilement. Ce programme vaut vraiment la peine car il vous permettra d'obtenir des résultats fantastiques sur vos images.
Toutes machines
Toutes résolutions
Logiciel et doc en anglais
AIM__310.TOS

SPEED OF LIGHT 2.26
Speed of Light (vitesse de la lumière) est un visualisateur d'images GIF, le standard des réseaux et des disquettes d'images de la Boutique. Il ne prend en compte que ce standard. Son atout comme son nom l'indique est un décompactage et un affichage très rapide de ces images. Plus que le célèbre Gemview...
Toutes machines
Toutes résolutions
Logiciel et doc en anglais
SPDOL226.TOS

ST 1094 E

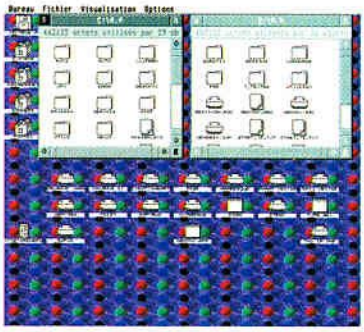
TOTO SAM 2.41
Toto Sam est un échantillonneur mais permet aussi de modifier ses échan-



tillons. Pour pouvoir enregistrer des sons et si vous n'avez pas de Falcon vous aurez besoin d'une partie matérielle.Toto Sam reconnaît la plupart des cartes. Une fois le sons échantillonnés, à vous de vous livrer à tous les changements possibles et inimaginables. Il peut entre autre: filtrage numérique (passe haut et passe bas), séparation des canaux, transformation signal mono/stéréo, plusieurs formes d'enveloppes et j'en passe. Toto Sam possède un petit séquenceur pour faire du montage.
Toutes machines
Toutes résolutions
Logiciel et doc en allemand
TTSAM241.TOS

ST 1098 A

DESKPIC 1.05
Il y a quelques années Quick ST, un accélérateur graphique avait parmi ses options de pouvoir égayer le bureau des ST en y apposant une image de



fond. DeskPic a repris ce principe adopté depuis fort longtemps sur Mac. Il se compose d'un programme à mettre dans le dossier auto et d'un accessoire pour charger et changer d'image. DeskPic reconnaît les formats GIF et l'IMG noir et blanc et couleur. Quand l'image ne fait pas tout l'écran, il la reproduit en "papier peint". Il essaie autant que possible de ne pas perturber la palette de couleurs en commençant à mettre les couleurs de l'image par la fin. DeskPic met enfin de la gaieté sur nos bureaux!
Toutes machines
Toutes résolutions
Logiciel et doc en allemand
DSKPIC105.TOS

MASTER BROWSE 3.2
Master Browse est un visualisateur de fichiers textes beaucoup plus ergonomique que celui du bureau. Il suffit d'indiquer sur le bureau que Master Browse sera lancé lorsque l'on double-cliquera sur un fichier avec l'extension TXT ,DOC, ou ce que vous voulez. Il est beaucoup plus ergonomique que le bureau car le texte est dans une fenêtre: on peut revenir en arrière, ne déplacer que d'une ligne, etc...
On peut indiquer 10 marques dans le texte pour y avoir accès immédiatement. La fonction de recherche permet de remplacer jusqu'à trois chaînes simultanément. On peut bien sur imprimer le texte.
Toutes machines
Toutes résolutions
Logiciel et doc en anglais
MBROW320.TOS

WINLUPE 6.60
Son rôle est extrêmement simple. Il permet d'afficher dans une fenêtre une zone de l'écran qui est agrandie d'un facteur paramétrable. Son principal avantage est qu'il fonctionne en accessoire, ce qui permet de l'utiliser avec tous les programmes. Enfin une loupe permanente affiche en gros ce qu'il y a sous le curseur.
De nombreuses options sont proposées. On peut régler la vitesse de rafraîchissement (pour les machines lentes), choisir si l'on veut zoomer une partie fixe de l'écran ou suivre le curseur.
Toutes machines
Toutes résolutions
Logiciel et doc en allemand
WLUPE660.TOS

ST 1099 L

CPX
Cette disquette est remplie de cpx. Les cpx sont des modules pour le nouveau panneau de contrôle d'Atari. Il y en a pour tous les goûts et les besoins. Je n'en citerais que quelques uns:

TELEINDEX
c'est un répertoire téléphonique tout ce qu'il ya de plus pratique, je m'en sers quotidiennement.

CODE 1.05
Il permet d'envoyer des codes de contrôle sur les divers ports de l'Atari. Il permet en plus via un script de gérer une petite interface avec menu pop-up, boîtes de dialogues avec ascenseur. Des exemples sont fournis, pour contrôler diverses imprimantes. La porte est ouverte pour contrôler d'autres périphériques.CODE_105.TOS
A vous de découvrir les autres cpx.
La dernière version du panneau de contrôle est sur la disquette. C'est la 1.31

ST 1100

GEMINI 1.99
Souvenez-vous, Gemini était la première disquette de la Boutique. Il n'a cessé d'évoluer bien que l'on n'en est rien su. Il nous revient dans sa dernière version et est méconnaissable. Il permet tous les avantages des nouveaux bureaux avec d'autres innovations. Par exemple, il intègre un shell pour les nostalgiques de la commande en ligne mais aussi pour voir toutes les commandes des TTP. Contrairement au bureau, la taille des icônes pour les fenêtres n'est plus limitée à 32x32. Pour appliquer une icône à un fichier, la boîte de dialogue intègre des ascenseurs qui facilite la recherche. Lorsqu'on istalle une application, on peut indiquer plusieurs extensions de fichierS. Dand le même ordre d'idée, pour les programmes le gérant, on peut faire charger plusieurs fichiers au lieu d'un seul (Gemview et 7up le gère). La fonte dans les fenêtres est paramétrable.Dernière innovation, on peut mettre un image ou un motif qui se répétera en fond. En bref c'est vraiment le meilleur bureau alternatif, et le meilleur tout court.
Toutes machines
Toutes résolutions
Logiciel en français et doc en allemand
GMINI199.TOS

Pourquoi ne pas télécharger ? Mais oui c'est possible !

Tous les logiciels proposés ce mois-ci et naturellement aussi ceux des mois précédents sont téléchargeables avec le Minitel

3615 GEN4

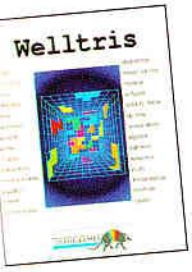
N'hésitez pas ! C'est la façon la plus rapide.
- Le câble pour télécharger coûte 95 F
Le kit complet comportant un câble et le logiciel Sapristi coûte 110 F port compris.

NOTRE ADRESSE	DISKIMAGE - 210, rue du Faubourg Saint-Martin - 75010 Paris - Métro Château Landon
NOS HORAIRES	Du Lundi au Vendredi de 13h30 à 14h30 & de 17h00 à 18h30 - Samedi de 14h00 à 17h00
NOTRE TELEPHONE	(1) 46 07 21 97 - à partir de 17 heures, **sauf le Samedi & le Lundi !** Ce numéro n'est mis en place que pour répondre aux questions concernant vos commandes

JEUX EN FÊTE !!!*

* Dans la limite des stocks disponibles

WELLTRIS
Infogrames



89 F

Réf. : **MC 01**
ST 40

vous avez épuisé les joies de Tetris, ors osez la troisième dimension. Sur lac, en NB et couleurs.

LORD OF THE RING 2
ElectronicArts

129 F

Réf. : PC 48 *

La suite des aventures de Frodon, de Gandalf et des autres membres de la Compagnie de l'Anneau !

LA COMPIL VOL. 2
Infogrames

189 F

5 super jeux

Réf. : AM 35

Mystical – The Light Corridor – Crazy Cars – Pinball Magic – Shuffle Puck Cafe

LA COMPIL VOL.3
Infogrames

189 F

5 super jeux

Réf. : AM 4

Turbo Out Run - F16 Combat Pilot - Italie 1990 - Double Dragon - Welltris

KNIGHT OF THE SKY
Microprose

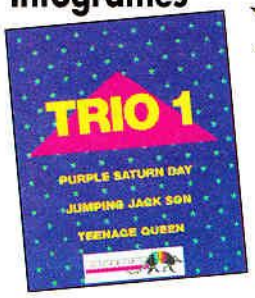
129 F

Réf. : AM 05

etrouvez l'ambiance des combats u début du siècle, dans cette mulation de vieux biplans !

TRIO 1
Infogrames

189 F



Réf. : ST 44

3 super-jeux dans des genres totalement différents: Purple Saturn Day, Jumping Jack Son et Teenage Queen.

CHASE HQ II
Ocean

129 F

Réf. : AM 04
ST 04

Poursuivez des bandits sur les routes des Etats-Unis. Quand la course automobile devient aussi une baston!

DARKMAN
Ocean

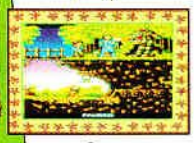
129 F

Réf. : AM 0

Revivez les aventures de Darkman, le héros du film de Sam Raimi. Un jeu en plusieurs tableaux différents.

ELF
Ocean

129 F

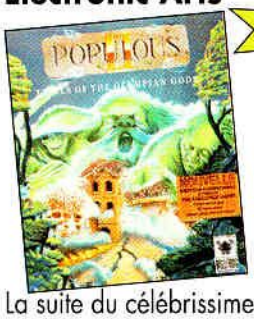


Réf. : ST 09

n super jeu de latés-formes digne des consoles. ouable, superbe et très bien fait, ne référence dans le genre.

POPULOUS II
Electronic Arts

129 F



Réf. : ST 68
Populous II+
AM 58

La suite du célébrissime Populous.Utilisez vos pouvoirs divins pour développer votre monde. Sur Amiga, un data disk est fourni!

MEGALOMANIA
Ubi Soft

129 F

Réf. : AM 52
ST 52

Une simulation économique complètement délirante. De quoi se sentir devenir un vrai Rockfeller... Amusant à souhait !

THE TELLER
Ubi Soft

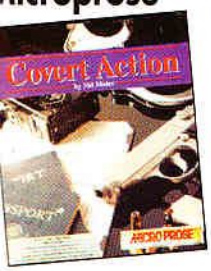
89 F

Réf. : ST 5
AM 5

Un jeu de réflexion et de mémorisatio Reconstituez des puzzles avant vot adversaire. Jouable à deux.

COVERT ACTION
Microprose

129 F

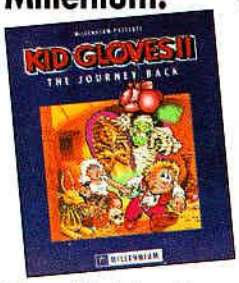


Réf. : AM13
PC13

ncore un super jeu l'aventure/action signé Microprose.

KID GLOVES II
Millenium.

89 F

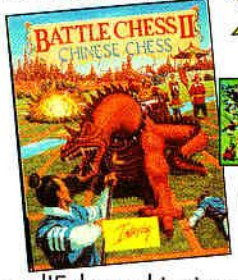


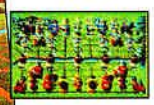
Réf. : AM 57

Notre kid doit vaincre un sorcier maléfique. 6 niveaux, une multitude d'ennemis et de pièges pour des heures de détente.

BATTLECHESS II
Electronic Arts

129 F





Réf. : AM 56

Jeu d'Echecs chinois qui renouvelle ce classique. Nombreuses options: niveaux de jeu, horloge, conseils au joueur...

RANX
Ubi Soft

129 F

Réf. : ST 7
PC 7

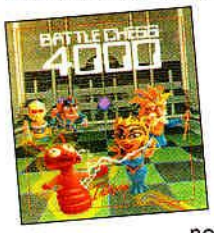
Revoila le héros de BD dans un jeu d'aventure/action des plus décapant.

TOKI
89 F — Ouvoqué u mois
Ocean

Un sorcier vous a joué un bien mauvais tour en vous transformant en singe. Très beau jeu de plateforme.

Réf. : ST 98, AM 98

Battlechess4000
Electronic Arts — **129 F**



Jeu d'échecs aux règles classiques mais avec des pièces en 3D et avec de très nombreuses options.

Réf. : PC 59 *

Tom & the Ghosts
Ubi Soft — **89 F**

Un bon petit jeu où les fantômes ne vous laisseront aucun répit ! A vous de savoir être le plus fort...

Réf. : ST 55

STEEL EMPIRE
Millenium — **129 F**

Jeu de simulatio militaire dan lequel vou contrôlez u véritable arsena Un must pour tou ceux qui apprécier les wargames

Réf. : PC 75 *

BATTLE STORM
Titus — **89 F**

Un shoot'em'up pas comme les autres, où vous devez parcourir les planètes pour éliminer les ennemis. De l'action non stop !

Réf. : AM15, PC15

CRAZY CAR II
Titus — **89 F**

Parcourez les Etats-Unis en évitant de vous faire arrêter par la police. Une course de voiture où il faut réfléchir un minimum.

Réf. : AM16, ST16, PC16

FIRE & FORGET
Titus — **89 F**

Entre la course automobile et le shoot'em'up, Fire & Forget vous permet de jouer à deux à la fois: un en avion, l'autre en tank !

Réf. : AM17, ST17, PC17

FIRE & FORGET II
Titus — **89 F**

Suite du fameu Fire & Forget ce jeu vous perme de diriger un voiture qui s'envole Un shoot'em'u somptueux

Réf. : AM18, ST18, PC18

HOT RUBBER
Titus — **89 F**

Hot Rubber est une course de moto qui vous permettra d'exercer vos talents de pilotes sur de nombreux circuits...

Réf. : AM19, ST19, PC 19

KNIGHT FORCE
Titus — **89 F**

Dans Knight Force, vous incarnez un chevalier sans peur qui devra affronter de terribles ennemis, dont un dragon redoutable.

Réf. : AM20, ST20, PC 20

OFF SHORE WARRIOR
Titus — **89 F**

Dans votre Off-Shore, ne vous perdez pas en route et lancez vos missiles sur les concurrents meilleurs que vous...

Réf. : AM21, ST21,PC21

PREHISTORIK
Titus — **89 F**

Vous êtes un homm préhistorique, e vous allez devoi secourir votre belle mais la route es longue et le ennemis voraces Drôle et prenant

Réf. : AM22, ST22, PC22

SWAP
Titus — **89 F**

Swap ! Swap ! Font les pièces qui se retournent lorsque vous cliquez dessus. Plus prenant que Tetris, moins long que Guerre et Paix.

Réf. : ST23

PICK'N'PILE
Ubi Soft — **89 F**

Un jeu de réflexion ans le style de Columns.Il vous faut vite, très vite, empiler les pièces qui tombent. Prenant!

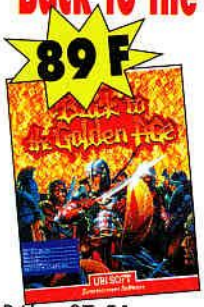
Réf. : ST 53

WILD STREETS
Titus — **89 F**

Vous débarquez dans les rues de New-York envahies par les bandits. Aidé de votre panthère, vous allez devoir nettoyer les rues...

Réf. : AM25, ST25, PC25

Back to the Golden Age
Ubi Soft — **89 F**



Un jeu d'aventure action où vous promènerez de donjons en châteaux, pour une aventure fabuleuse

Réf. : ST 51

BON DE COMMANDE (A remplir en capitales)

u à 129 F/189F	Jeux à 89 F
éf. :	Réf. :
éf. :	Réf. :
éf. :	Réf. :
éf. :	Réf. :
éf. :	Réf. :
éf. :	Réf. :
éf. :	Réf. :
éf. :	Réf. :

ur les PC : ☐ 3"1/2, ☐ 5"1/4

A retourner à DISKIMAGE "Jeux en fête"
210 rue du Faubourg Saint-Martin – 75010 PARIS.

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ Ville : _____

Pays : _____

Jeux à 129 F :
Je paie X F = F + port F = Total F TTC

Jeux à 89 F :
Je paie X F = F + port F = Total F TTC

☐ Chèque Bancaire ou ☐ Mandat Lettre à l'ordre de DISKIMAGE

Référence de remplacement en cas de rupture de stock. N'indiquez aucune référence si vous souhaitez être remboursé.

Réf. : ____ Réf. : ____

GEN4 63

Pour PC: attention, les jeux dont les références sont suivies d'un astérisque nécessitent un disque dur

CONDITIONS JEUX A 89 F SEULEMENT :

5 jeux (à 89 frs) au choix : 400 Frs p compris. Au delà de 5 jeux (à 89 frs) : 80 le jeu, port compris.

CONDITIONS JEUX A 129 SEULEMENT :

5 jeux (à 129F) au choix : 550 Frs p compris. Au delà de 5 jeux : 100 Frs le je port compris.

PARTICIPATION AUX FRAIS D'ENVOI:

Ajouter 15 Frs de port pour 1 jeu, 20 Frs port pour 2 jeux. Port gratuit à partir de 3 jeu

LES PETITES ANNONCES

AMIGA

ds A500 1 Mo + moni 1084 + 2 joy + éritel + nbx jx + utils + revues. Le ut : 2 500 F. TBE. Demander ançois. Tél. : 69 45 59 96.

C et AM, cherche contacts sympa our échanges. Possède News. ébutants bienvenus. Vds A500 + PC 30B + souris + jx + disks (100) + pis. Le tout : TBE, 2 000 F. él. : 94 59 00 96.

ds A2000 + mon coul + jx + joy + ouris : 3 700 F. Vds Amstrad CPC 128 + écran coul + jx + joy : 1 500 F. ontacter Otis, le we. él. : 30 38 45 13.

ds A500 1 Mo + 50 jx : 2 000 F. él. : 70 59 24 03.

ds A600 HD sous garantie + moni oul 1085 S + jx. Prix : 7 000 F. À déb. él. : 79 72 52 19.

ds A1200 sous garantie 2 ans + oni coul 1085 S + imp Cnetronics + joy + nbx jx et util + Amos + Dss. Le out : 6 000 F. Tél. : 40 82 98 38.

ds Cdtv complet clavier, souris, cteur disk, 40 disks + 9 CD : 000 F. Tél. : 27 24 55 82.

ds A500 1 Mo + jx + utils + joy + ouris + imp : 2 500 F. Vds Amos pro : 00 F. Demander Philippe. él. : 39 86 05 87.

ds A2000 Rom 1.3/2.0 + 1084 + DD 20 Mo + ext mém 4 Mo + 2 lect + inal Copy II + Page Setter 3 + ompub + jx : 3 990 F. él. : 25 03 40 05.

ds A500 + avec joy + souris + volant our simulateur + jx + util + 2 btes rgt bureau + revue : 2 300 F. él. : 27 41 30 78.

ds A500 + moniteur 1084S + Péritel 2 joystick + 2 souris + nbx jx et giciel + revues + btes. Le tout en BE, prix : 3 500 F. Tél. après 19 h. él. : 98 56 37 54.

ds A500 + ext 512 Ko + joystick + ouris + disks + doc. Prix : 1 000 F. ds imp Star LC 24-IO. Prix à déb. él. : 69 89 17 32.

ds A500 + ext 512 Ko + souris + apis + jx + bte de rgt + revues + otices. Le tout en TBE, prix : 000 F. Demander Éric. él. : 46 68 77 54.

ds A500 avec extension 512 Ko + nbx jx + joystick + souris, etc. rix : 2 000 F. Contacter Jérôme. él. : 83 46 81 57.

ds A500 + ext 512 Ko + mon. coul. 0845 + joystick + souris + tapis + able Péritel + nbx jx. Le tout : 500 F. Demander Djamel. él. : 48 66 87 91.

ds digitaliseur Amiga : 1 200 F. él. : 60 46 28 06.

ds scanner logitech scanman 256 vec carte interface et soft, peu tilisé : 1 200 F. Le we ! él. : 54 42 08 39.

ds A1200 (sous garantie) + DD 85 Mo + ext Blizzard 4 Mo + lect ext moni 1084 + imp Mps 1550 coul 400 disks jx, utils et démos. Le tout : 6 000 F. él. : 83 96 46 96.

ds A500 + 1 Mo + mon coul + jx + oy + souris : 2 500 F. Demander ann. Tél. : 43 83 73 85.

Vds A500 1 Mo Ram 1.3 + lect ext : 900 F ou avec 400 disks : 1 300 F. À déb. Demander Aurélien, tél. : 59 26 04 09.

Vds Amiga 1 Mo + moniteur 10835 + souris + tapis + joy + 5 jx or. Civilization, Syndicate, etc. Prix : 1 900 F. Tél. : 64 04 72 07.

ATARI

Vds Atari 1040 STE + moni coul. 1 Mo Ram + logi. divers : 3 000 F à déb. Contacter David. Tél. : 31 14 04 58.

Vds Atari Mega STE 4 Mo/16MHz + Ram + logi. divers : 3 000 F à déb. Contacter David. Tél. : 31 14 04 58.

Vds Atari Mega STE 4 Mo/16MHz + monit mono SM124 + souris + 23 jx orig. + util. + livres + 200 disks. Prix : 4 500 F. Tél. : 91 77 55 04.

Vds nbx originaux sur ST TBE : Patrician, B17, AV 89, Sensible Soccer, etc. Contacter Michel le soir. Tél. : 53 09 81 59.

Vds Atari 520 STF + joy. + souris + imprim. + 80 jx dont Monkey, Kilk Off I et II, Another World + utils + revues. Prix : 1 500 F. Tél. : 27 37 58 22.

Vds 520 STF + moni. coul. + ext. + 2 joy. + souris + tapis + rallonge + Péritel + 150 jx + util. : 1 700 F. Demander Cédric. Tél. : 76 34 09 90.

Falcon ! Vds lot Ishar I & II + Transantartica. Le tout : 400 F + frais de port. Ecrire : Le Coat J-B, 9, Clos de Bures, 91440 Bires-sur-Yvette. Tél. : 69 07 72 26.

Vds lecteur ext. ST/STE : 400 F. Nbx jx : 30 F l'un + Street Fighter II : 90 F. Contacter Frédéric. Tél. : 69 39 57 05.

Vds jx Lynx : Toki, Blue Lightning, California Game et Basketbawl : 150 l'un ou 250 F les 2 ou 500 F les 4. Tél. : 43 92 02 96.

Vds Atari 520 STF avec nbx jx et util. : 1 000 F + écran mono : 800 F + imprim. Star LC 10 : 800 F à déb. Tél. le WE : 89 74 23 48.

Vds pour ST : écran mono SM 124 : 650 F lect. ext. 3" 1/2, 720 K : 200 F. Ultimate Ripper, Spectre 128 : 200 F l'un. Imprimante Citizen 120 D : 600 F. Tél. : 92 79 32 31.

Vds atari 1040 STE + écran coul. + souris + joy. + 50 jx TBE. Prix : 2 500 F. Tél. : 27 33 46 26.

Vds Atari 520 STF + 2 joy. + 2 souris + écran coul. + 30 jx + conseils jx. Prix : 2 500 F. Tél. : 60 46 02 63.

Vds Atari/Linx + pochette + 4 jx (Batman, Bluelight...) : 790 F. Haute-Savoie. Tél. : 50 75 53 45.

Vds atari 1040 STF : 1 100 F. Moniteur monochrome : 500 F. Imprim. Seikosha SP 180 AI : 1 300 F. Tél. : 32 52 19 62.

PC

Vds ou éch. jx. PC orig. : Space Hulk Kyrandia, Field of Glory, History Line, Prince of Persia II, Alone in the Dark, Battletech. Tél. : 49 85 13 04.

Vds ou éch. Zool Eternam ou Prince II contre jeux. PC ou Game Boy. 5 jx contre jx PC. Prix : 150 à 350 F à déb. Contacter Cédric à partir de 17 h 30. Tél. : 73 25 28 28.

Vds. orig. : Day of the Tentacle : 170 F. Privateer : 180 F. Tél. : 71 00 45 39.

Vds PC portable 1 200 F. Initiation à dos, Windows, Excel, Word, Winword, etc. 80 F/heure. Le soir ou WE. Tél. : 40 38 44 63.

Vds 386 DX33 4 Mo DD 105 Sound Blaster Pro Svga Dos 6, nbx jx (20). Prix : 6 500 F. Demander Christophe, tél. : 45 12 92 16.

Vds jx or. sur PC : Strike Commander, Betrayal at Krondor, Syndicate, Serpent's Isle : 150 F l'un. Tél. :43 29 82 98.

Vds PC 386 DX33 4 Mo 255 Mo SVGA 1 Mo SVGA Sound Galaxy Nxpro 2 lect. clavier souris jx : 8 000 F à déb. De préférence dans le Nord. Tél. : 42 00 44 25.

SVGA coul. DD 80 Mo. Tél. entre 19 h et 21 h. Demander Vincent. Tél. : 65 60 60 84.

Vds PC 286 16 Mhz 40 M SVGA coul. lect 3 1/2 DRDOS 62 Mo Ram souris + tapis. Prix : 4 000 F. Tél. : 27 29 39 36.

Vds or. PC : Ultima 7 + Underworld I & II + Dark Seed + Might and Magic III : 200 F l'un. Tél. : 27 90 42 82.

DIVERS

Vds jx 100 F. Tristan, Crazy Cars II, King Quest IV, The Tinies. 2 barrettes 1 Mo : 300 F. Logiciels Word Perfect : 500 F. Tél. : 45 57 04 80.

Ach. PC 486 DX 33, 4 Mo Ram écran Svga, DD 120 Mo, Lect. 3"" 1/2 souris, carte son + logiciels. 5 000 F à déb. Tél. : 56 83 71 07.

Vds portable 486 SX25, 4 Ram 120 Rom Vga Dos 6 + Win. 31 + Excel + Word + Freelance + jx + batterie : 15 000 F. Contacter Pierre. Tél. : 42 06 09 82.

Vds or. PC (EOB 1 2 3, Civ IV, Ultim. Mag, etc.) entre 100 et 200 F. Tél. pour liste et prix : 76 51 74 06.

Vds ou éch News PC. Envoyer liste pour éch. ou tél. Écrire : Markariav Serge : 1, Chemin Voltaire — 69120 Vaux-en-Velin. Tél. : 72 04 60 86.

Vds plusieurs cartes d'extension + 2 lect. ext. + écran A1200. Prix cool ! Jx, démos, utils. Tél. : 45 60 40 19.

PETITES ANNONCES GRATUITES

☐ PC ☐ Amiga ☐ Atari ☐ ST ☐ Mac ☐ Consoles ☐ Achats * ☐ Divers

Nom : ..... Prénom : ..... Pseudo* : .....

Adresse : .....

..... Téléphone : (16)** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Ville : ..... Code Postal : |_|_|_|_|_|

Écrire en majuscules – Les petites annonces à caractère illicite ne passeront pas – *Cette ligne est destinée aux possesseurs de B.A.L. sur 3615 GEN4 – ** Rayer le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne. Renvoyez le bulletin à : Génération 4, Service P.A., 5–7 rue Raspail 93108 MONTREUIL.

POUR PLUS D'EFFICACITÉ N'OUBLIEZ PAS LES PETITES ANNONCES QUOTIDIENNES SUR 3615 GEN4 !

Génération 4
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex
Tél. : 16 (1) 49 88 63 63.
Fax : 16 (1) 49 88 63 64.
Tél. : 16 (1) 49 88 63 67 (publicité).

RÉDACTION
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Perd Ses Valises Lavoisard.
Rédacteur en chef : Didier Keno Latil.
Rédacteur en chef adjoint : Olivier Poker Canou.
Secrétaire de rédaction : Gilles Circus Sauer.
Rédacteurs : Anne-Karine Denoble, Vincent Derville, Frank McLaren Ladoire, Yann Black Jack Renouard, Christian Roux, Michel Go Houng, Gregory Karaoké Halliday, Cédric Jeannin, Thierry Excalibur Falcoz, Loïc Craps Jeannin.

RÉDACTEURS GRAPHISTES
Maquette : Godefroy « 3 pages 1 heure » Luong, Sophie Infopro Lahaxe.
Chef du service PAO : Frédéric Levesque.
Infographie, flashage, vidéo et retouche : François Royère, Laurent Pink Filippi, Carol Frou-Frou Gregg, Jean-Pierre Carreira, Laurent Langeron, Philippe Martin, Guillaume Egels.
Illustrateur : Olivier Billard Frot.

PUBLICITÉ
Directeur : Antoine Strip Harmel.
Assistante : Katia Bougonne Rouxel.

FABRICATION : .
Directeur de fabrication : Jacques Gouffé.
Secrétaire de fabrication : Isabelle Dubuc.
Assistantes de fabrication : Mireille Mugneret et Nadine Debard.

DIFFUSION, VENTES
Responsable : Olivier Lepotvin -TE 73-.

MARKETING
Directeur commercial & marketing : Lionel Tropicana Pillet.
Assistante : Christine de Gandt.

TÉLÉMATIQUE
Jacques Caron, Greg André, David Lichentin, Laurent Cassius Clay Poupet, Xavier Chambon.

COMPTABILITÉ
Chef comptable : Leila Aïthabib.
Assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard (clients), Nadjia Sahel (fournisseurs).

DIRECTION ÉDITORIALE
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Responsable d'administration : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni.

ABONNEMENT
11 numéros : 330 F. Étranger : 440 F.
Service ventes : Olivier Lepotvin.
Service abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 16 (1) 43 42 00 60.

Génération 4 est une publication de Pressimage, SARL au capital de 250 000 francs. Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail 93100 Montreuil.

Commission paritaire : N° 69731 — ISSN 09878700X — Dépôt légal 1er trimestre 1994.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies et reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou des ayants-droits ou ayants-causes, est illicite » (alinéa 1er de l'article 40. Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. L'envoie de textes ou photos ou documents impliquent l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.

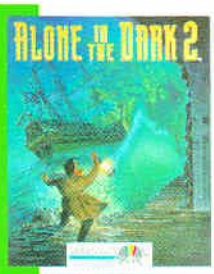
Ce numéro est constitué de 4 cahiers de 32 pages, de 4 pages de couverture et d'un encart abonnement-coupon disquette en page 66.

HOT-LINE DISQUETTES
Pour tout problème concernant vos disquettes de démos défectueuses, contactez notre hot-line au 16 (1) 49 88 63 70.

NOUVEAU par téléphone

36 70 53 89

LES SOLUCES

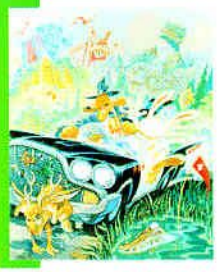


Alone in the Dark 2

ON LE SAIT, VOUS ETES TRES INTELLIGENTS!... MAIS AU CAS OU,ON VOUS A QUAND MEME MIS LA SOLUCE COMPLETE DU JEU...SUR 36704364 BIEN SUR !

Lands of Lore

AH, AH !! COINCES UNE FOIS DE PLUS DANS LES MINES !!
QUOI !!! AILLEURS AUSSI ?
PAS GRAVE... ON VOUS A MIS LA SOLUCE COMPLETE SUR LE 36704364 !! OUF !

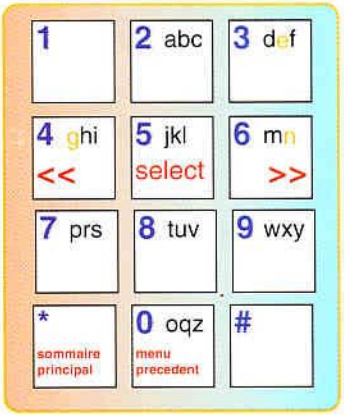


Sam and Max hit the road

BON D'ACCORD LE JEU EST SIMPLE ET INTUITIF...ET ALORS ?
JETEZ UN COUP D'OEIL SUR LA SOLUCE COMPLETE DU JEU ET VOUS DECOUVRIREZ UNE AUTRE FACON DE JOUER... 36704364, UN POINT C'EST TOUT !

Comment utiliser votre clavier téléphonique?

les solutions sont divisées en plusieurs niveaux. Vous faites défiler la liste des niveaux en appuyant sur la touche **6** (avance) du clavier téléphonique. Lorsque vous êtes au niveau qui vous intéresse vous appuyez sur la touche **5** (select) pour écouter la solution de ce niveau. A tout moment de la consultation vous pouvez appuyer sur **4** pour revenir en arrière, sur **6** pour avancer, * pour retourner au sommaire principal, et **0** pour revenir à la liste des niveaux du jeu.



36 68 53 89

A GAGNER

Avec JPF IMPORT

UNE CONSOLE REAL

3 PAR MOIS DO

NOTRE GAGNANT

3DO

DU MOIS DE DÉCEMBRE

Christophe
Aigueperse (94)
23 ans

EN JOUANT AU QUIZZ

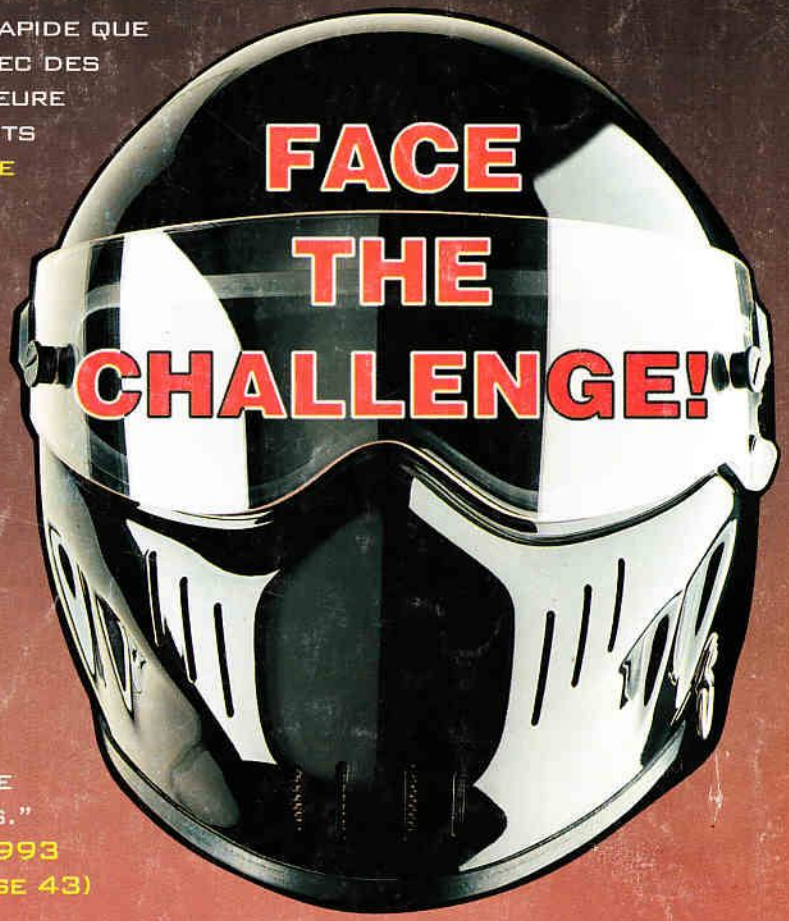
INDYCAR™ RACING

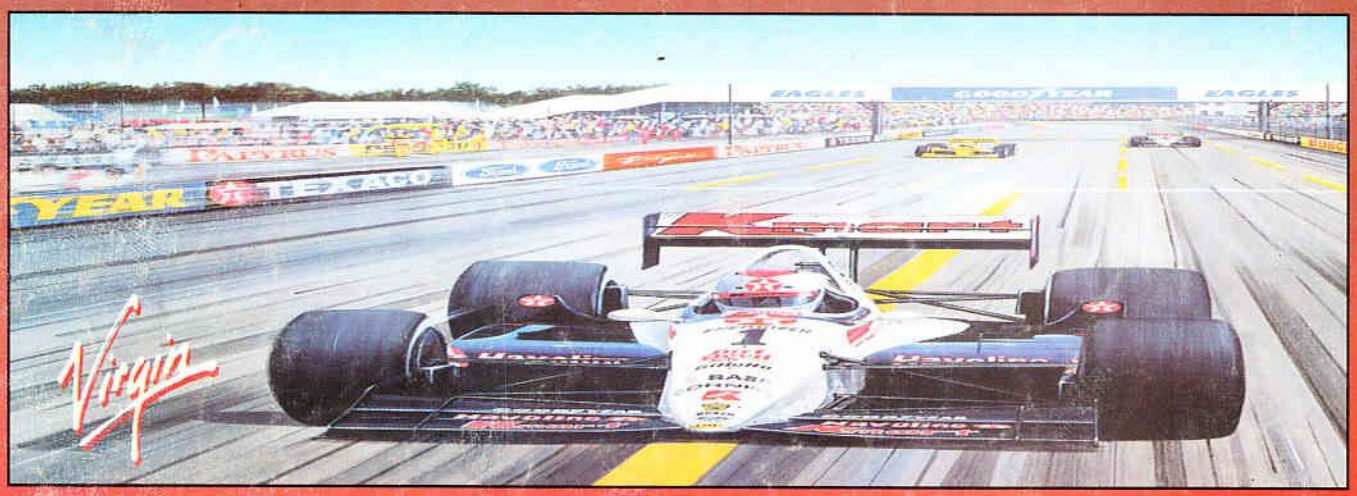
"L'ANIMATION EST NETTEMENT PLUS RAPIDE QUE GRAND PRIX DE MICROPROSE, AVEC DES GRAPHISMES EN 3D TEXTURÉE DE MEILLEURE QUALITÉ QUE TOUS SES CONCURRENTS DIRECTS!" - GÉNÉRATION 4, NOVEMBRE 1993 (PAGE 36)

"INCOMPARABLE... HALLUCINANT, GRANDIOSE, GÉANT, FABULEUX, D'ENFER!" - JOYSTICK, DÉCEMBRE 1993 (PAGE 111)

"INDYCAR... ÇA S'ANNONCE BIEN COMME ÉTANT "LE MEILLEUR JEU DE VOITURE DU MONDE" - JOYSTICK, OCTOBRE 1993 (PAGE 58)

"LE COMANCHE DES SIMULATEURS DE F1! ... AUSSI DÉTAILLÉ QUE F1 GRAND PRIX, MAIS DEUX OU TROIS FOIS PLUS RAPIDE, INDYCAR RISQUE DE FAIRE L'EFFET D'UNE BOMBE DANS LE DOMAINE DES SIMULATIONS DE COURSES." - TILT, JUILLET/AOÛT 1993 (PAGE 43)





DÉCOUVREZ LES PISTES DU FABULEUX CIRCUIT AMÉRICAIN INDYCAR: MICHIGAN INT'L, NAZARETH PA, LAGUNA SECA, PORTLAND INT'L, MILWAUKEE, LOUDEN NH, TORONTO, LONG BEACH. CHOISISSEZ PARMI LES OPTIONS DE PRÉPARATION COMME LE FONT LES ÉCURIES ACTUELLES. PRENEZ LES MÊMES DÉCISIONS LORS DES COURSES. DÉVELOPPEZ VOTRE HABILETÉ TOUT EN ADMIRANT DES GRAPHISMES SENSATIONNELS ENCORE PLUS SAISISSANTS QUE CEUX PROPOSÉS PAR LES PRÉCÉDENTES SIMULATIONS DE COURSES.

PAPYRUS

BIENTOT DISPONIBLE SUR IBM PC ET COMPATIBLES

ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX SUR LE (16-1) 36 68 94 95

2,19 F par minute